

Anne Salonen
Kalle Lind
Sari Castrén
Mika Lahdenkari
Jukka Kontto
Jani Selin
Matilda Hellman
Johanna Järvinen-Tassopoulos

Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapeliin markkinointiin liittyvät mielipiteet kolmessa maakunnassa

Rahapelikyselyn 2016–2017 perustulokset
yksinoikeusjärjestelmän uudistuksessa

RAPORTTI



RAPORTTI 4/2019

Anne Salonen, Kalle Lind, Sari Castrén, Mika Lahdenkari, Jukka Kontto,
Jani Selin, Matilda Hellman, Johanna Järvinen-Tassopoulos

Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapeliä markkinointiin liittyvät mielipiteet kolmessa maakunnassa

Rahapelikyselyn 2016–2017 perustulokset
yksinoikeusjärjestelmän uudistuksessa



TERVEYDEN JA
HYVINVOINNIN LAITOS

Rahapelikysely-tutkimuksen toimeenpanoryhmä:

Hannu Alho, Terveiden ja hyvinvoinnin laitos

Sari Castrén, Terveiden ja hyvinvoinnin laitos

Matilda Hellman, Helsingin yliopisto

Maria Heiskanen, Peliklinikka

Johanna Järvinen-Tassopoulos, Terveiden ja hyvinvoinnin laitos

Kalle Lind, Terveiden ja hyvinvoinnin laitos

Anne Salonen (vastuututkija), Terveiden ja hyvinvoinnin laitos

Jani Selin, Terveiden ja hyvinvoinnin laitos

© Kirjoittaja(t) ja Terveiden ja hyvinvoinnin laitos

Kannen kuva: Kuvan suunnittelu Aila Marjamäki, kuvalähde Pixhill

ISBN 978-952-343-300-7 (painettu)

ISSN 1798-0070 (painettu)

ISBN 978-952-343-301-4 (verkkojulkaisu)

ISSN 1798-0089 (verkkojulkaisu)

<http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-343-301-4>

Taitto: PunaMusta Oy

PunaMusta Oy

Tampere, 2019



Saatteeksi

Vuonna 2016 aloitettiin mittava rahapelijärjestelmän uudistus, jolla vahvistetaan suomalaista, haittojen ehkäisyyn perustuvaa rahapelaamisen yksinoikeusjärjestelmää. Uudistamisen syynä ovat rahapelikenttää kohdanneet monet muutokset.

Keskeinen toimintaympäristön muutos on ollut digitalisoituminen ja sen myötä pelaamisen edelleen jatkuva siirtyminen tosiasiallisesti kilpailtuun kanavaan. Digitalisoituminen vaikuttaa niin rahapelienvälin valintaan ja kanavoitumiseen kuin pelaamisesta aiheutuviin haittoihin. Rahapelihaittojen torjumisen näkökulmasta se on sekä mahdollisuus että uhka.

Rahapelihaittojen ehkäisy on suomalaisen rahapelijärjestelmän kansallinen tehtävä sekä myös sen oikeutuksen peruste Euroopan unionissa. Euroopan unionin oikeuskäytännön mukaan monopolijärjestelmän on niin lainsäädännön puolesta kuin käytännön toteutuksessakin tähdättävä johdonmukaisesti ja järjestelmällisesti haittojen ehkäisyyn. Kanavoidakseen kulutusta lailliseen toimintaan rahapelijärjestelmän yksinoikeuden haltijalla on lupa kehittää toimintaansa ja luoda houkutteleva vaihtoehto laittomalle tarjonnalle, mutta se ei voi laajentaa rahapelitoimintaa yllyttämällä ja rohkeaisemalla liiallisesti kuluttajia osallistumaan rahapeleihin.

Tasapainoisen politiikan toteuttaminen nykyisessä todellisuudessa ei ole yksinkertaista. Ylä tavoite on kuitenkin selkeä: kaiken toiminnan on oltava perusteltua haittojen ehkäisyyn näkökulmasta. Sosiaali- ja terveysministeriön (STM) tehtävä tässä kokonaisuudessa on seurata ja tutkia rahapelaamisesta aiheutuvia haittoja ja kehittää niiden ehkäisyä ja hoitoa.

Näistä lähtökohdista rahapelipolitiikkaa siis lähdettiin uudistamaan vuonna 2016. Tavoitteeksi asetettiin haittojen ehkäisyyn ja vähentämisen tehostaminen. Kolmen yksinoikeustoimijan yhdistämisen yhdeksi katsottiin edistävän tätä päämäärää. Uusi Veikkaus aloitti toimintansa vuoden 2017 alusta.

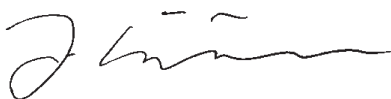
Yhden yhtiön mallilla on kiistattomia suoria etuja taloudellisen tuloksellisuuden näkökulmasta ja pelaamisen kanavoimisessa lailliseen pelitarjontaan. Haittojen aiempaa tehokkaampi torjuminen sen sijaan vaatii konkreettista sääntelyn ja ohjauksen kehittämistä ja toimeenpanoa. Tämä konkretisointi on monivaiheinen prosessi, joka on edelleen kesken.

Tämä monivaiheinen tutkimus on osa STM:n haittojen ehkäisyyn kokonaistehtävän toteuttamista. Tutkimuksen teki Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitos yhteistyössä Tilastokeskuksen ja Helsingin yliopiston kanssa. Rahapelikyselyn avulla seurataan ja arvioidaan uudistuksen toteutumista ja vaikutuksia haittojen torjumisessa, selvitetään kehittämistarpeita sekä etsitään keinoja, joilla haittojen ehkäisyä ja vähentämistä voidaan tehostaa. Tehtävä on haastava. Toimintaympäristön moninaisen muuttumisen vuoksi syy- ja seuraussuhteita on entistä vaikeampaa arvioida.

Raportin tulokset ovat osin rohkaisevia. Toisaalta ne alleviivaavat jatkokehittämisen ja jatkoseurannan tarvetta. Rahapelihaittojen määrällisen muutoksen osalta tulos on neutraali. Raportin tulosten perusteella ei voi sanoa haittojen tavoitellun mukaisesti vähentyneen, mutta toisaalta myöskään uhka haittojen lisääntymisestä ei raportin perusteella näytä toteutuneen. Positiivinen tulos on se, että miehiä, joilla oli rahapeliongelma tai jotka pelasivat vähintään riskitasolla, oli aiempaa vähemmän. Samalla rahapelaamisen suosio on hieman vähentynyt ja rahapelijärjestelmän oikeutus ja tarכות ovat tulleet tunnetummiksi.

Muutoksen pitkäaikainen seuraaminen on tärkeää, sillä haittojen ehkäisyyn ja vähentämiseen tähtäviä toimia on tehty vaihteittain. Haittojen ehkäisyyn liittyvien tavoitteiden konkretisoiminen on edelleen kesken. On myös muistettava, että haittojen määrä ja laatu eivät muutu hetkessä – tapahtuipa muutos kumpaan suuntaan tahansa. Tätä kirjoitettaessa eduskunnalla on käsiteltävänä hallituksen esitys arpajaislain uudistuksen ns. II vaiheesta, jossa muun muassa ehdotetaan, että hajasijoitetuissa rahautomaateissa otettaisiin käyttöön pakollinen tunnistautuminen. Oikein toteutettuna tämä ehkäisee ja vähentää haittoja merkittävästi. Samalla useat tahot, STM mukaan lukien, ovat todenneet, että haittojen ehkäisyn ja vähentämisen uudistamista on jatkettava myös seuraavalla hallituskaudella. Riippumatta siitä, miten tuleva hallitus vie rahapelipolitiikkaa eteenpäin, on tärkeää jatkaa muutosten vaikutusten ja koko rahapelihaittakentän seuranta ja edistää tutkittuun tietoon pohjaavaa rahapelipolitiikkaa.

Haluamme esittää lämpimät kiitoksemme projektin läpiviemisestä hankkeesta vastaavalle erikoistutkija Anne Saloselle, muille tutkimusryhmän jäsenille Hannu Alholle, Sari Castrénille, Matilda Hellmanille, Maria Heiskaselle, Johanna Järvinen-Tassopoulokselle, Kalle Lindille ja Jani Selinille sekä Jukka Kontolle, Mika Lahdenkarille, Päivi Similälle, Sanna Wuoriolle ja Saini Mustalammelle. Suuret kiitokset myös kaikille tutkimukseen osallistuneille!



Jari Keinänen
johtaja
sosiaali- ja terveysministeriö



Mari Pajula
erityisasiantuntija
sosiaali- ja terveysministeriö

Tiivistelmä

Anne Salonen, Kalle Lind, Sari Castrén, Mika Lahdenkari, Jani Selin, Johanna Järvinen-Tassopoulos, Jukka Kontto & Matilda Hellman. Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapeliä markkinoitiin liittyvät mielipiteet kolmessa maakunnassa. Rahapelikyselyn 2016–2017 perustulokset yksinoikeusjärjestelmän uudistuksessa. Terveystieteiden tutkimuskeskuksen tutkimuslaitos (THL). Raportti 4/2019 183 sivua. Helsinki 2019. ISBN 978-952-343-300-7 (painettu); ISBN 978-952-343-301-4 (verkkopainettu)

Suomalainen rahapelijärjestelmä uudistui vuoden 2017 alussa, kun kolme peliyhteisöä (Fintoto Oy, Raha-automaattiyhdistys ja Veikkaus Oy) yhdistettiin. Rahapelikyselyn tavoitteena on seurata tämän uudistuksen mahdollisia seurauksia rahapelaamiseen, rahapelihaittoihin ja rahapelaamisen markkinoitiin liittyvissä näkemyksissä pitkäaikais tutkimuksen avulla ennen ja jälkeen yhdistymisen. Tässä raportissa esitettävillä tuloksilla selvitettiin rahapelaamista, rahapelihaittoja ja rahapelaamiseen liittyviä mielipiteitä vuosina 2016 ja 2017. Tutkimustulokset perustuvat 18 vuotta täyttäneiden tai sitä vanhempien henkilöiden verkko- ja postikyselyiden vastauksiin Uudellamaalla, Pirkanmaalla ja Kymenlaaksossa. Tutkimuksen molempiin vaiheisiin osallistui 2 624 henkilöä. Tutkimuksen päätuloksia tarkastellaan vastaajaryhmittäin ensisijaisesti sukupuolen, iän ja asuinalueen mukaan, mutta osittain myös nettotulojen, työssäkäynnin ja kuntaryhmän mukaan.

Valtaosa (83 %) vastaajista on pelannut rahapelejä vuonna 2017 (naisista 81 %, miehistä 86 %). Yli kolmannes vastaajista (35 %) pelasi viikoittain. Miesten tyypillisin pelaamistiheys oli kerran viikossa (27 %) ja naisten harvemmin kuin kuukausittain (31 %). Kolme pelatuinta rahapelityyppiä oli Veikkauksen lottopelit (75 %), Veikkauksen arpapelit (50 %) ja Veikkauksen hidasyritykset päivittäiset arvontapelit, kuten Keno (35 %).

Rahapelaajien osuus pieneni. Myös viikoittainen pelaaminen ja neljän tai yli neljän pelityypin pelaaminen oli harvinaisempaa vuonna 2017 verrattuna vuoteen 2016. Yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien eri pelityyppien pelaaminen pysyi pääosin ennallaan. Rahapeliautomaattien pelaaminen muualla kuin kasinolla ja arpapeliä pelaaminen vähenivät, ja vastaavasti nettikasinopelien (muiden kuin pokerin) pelaaminen lisääntyi. Rahapelaamisen tarkastelu pelin tarjoajan mukaan kuitenkin osoitti, että yksinoikeusjärjestelmän tarjoamien rahapeliä pelaaminen ja yksityinen vedonlyönti ja/tai korttipeli rahapanoksella vähenivät ja Ålands penningautomatföreningen (PAF) pelien (muualla kuin laivalla) pelaaminen lisääntyi.

Vuonna 2017 vastaajista 42 prosenttia oli pelannut internetissä: 17 prosenttia oli pelannut ainoastaan internetissä ja joka neljäs (25 %) oli pelannut sekä internetissä että niin sanotusti kivijalalla. Kivijalkapeleillä viitataan rahapelitarjontaan muualla kuin internetissä, esimerkiksi yksinoikeustoimijan pelipisteissä (kasinolla, pelisaleissa jne.) sekä pelien jälleenmyyjien tiloissa (kioskeissa, ruokakaupoissa, ravintoloissa jne.).

Vain internetissä pelaaminen, erityisesti mobiilisti pelaaminen, lisääntyi vuodesta 2016 vuoteen 2017.

Tavallisimmat pelaamisen syyt olivat rahan voittaminen (54 %) ja jännitys, ajanviete tai hauskuus (32 %). Miehet pelasivat naisia useammin jännityksen, ajanvietteen tai hauskuuden takia. Naiset taas pelasivat miehiä useammin voittaakseen rahaa tai siksi, että se sai heidät hyvälle tuulelle. Rahapelaamisen syyt eivät muuttuneet vuodesta 2016 vuoteen 2017.

Vuonna 2017 pelaajista 88 prosenttia oli pelannut yksin. Yli puolet (51 %) oli pelannut yhdessä tutun peliporukan tai tuntemansa henkilön kanssa, ja joka kymmenes oli pelannut vieraan peliporukan tai itselleen tuntemattoman henkilön kanssa. Vuoden 2016 ja 2017 välillä yksin pelaaminen kuitenkin lisääntyi. Kotona pelaaminen yleistyi ja kioskilla pelaaminen puolestaan väheni.

Kotimaisessa yksinoikeusjärjestelmässä pelaajille tarjotaan erilaisia keinoja ja välineitä pelaamisen hallinnan tueksi. Vuonna 2017 rahapelejä pelanneista 75 prosenttia oli tietoisia vähintään yhdestä rahapelaamisen hallinnan välineestä. Keskimäärin hallinnan välineitä tunnettiin kuusi. Tunnetuimmat välineet olivat kulutusrajan asettaminen (60 %), tunnistautuminen rekisteröintivaiheessa (54 %) ja pelitilin yhteenvedot (53 %). Vastaavasti 28 prosenttia pelaajista oli käyttänyt vähintään yhtä rahapelaamisen hallinnan välinettä ja keskimäärin käytössä oli ollut yksi väline. Käytetyimmät keinot olivat tunnistautuminen rekisteröintivaiheessa (18 %), kulutusrajan asettaminen (16 %) ja pelitilin yhteenvedot (13 %). Niiden vastaajien osuus, jotka olivat käyttäneet vähintään yhtä hallinnan välinettä, laski vuodesta 2016 vuoteen 2017. Tarkasteltaessa käytettyjen keinojen määrää havaittiin jokseenkin niukkaa kasvua.

Viidellä prosentilla vastaajista oli ollut vuonna 2017 tunne, että rahapelaaminen saattaa olla itselle ongelma. Samanaikaisesti PPGM-mittarilla (Problem and Pathological Gambling Measure) arvioituna 1,6 prosentilla oli ollut rahapeliongelma ja lisäksi yhdeksän prosenttia pelasi riskitasolla. Vastaajista 11 prosenttia taas oli kokenut vähintään yhden rahapelihaitan (Short Gambling Harm Screen, SHGS-10 & SHGS-18-mittarit). Tyypillisimmin koettiin tunnetason haittoja (7 %) ja taloudellisia haittoja (7 %). Niiden vastaajien osuus, joilla oli rahapeliongelma (PPGM) tai vähintään yksi rahapelihaitta (SHGS-18-mittari) tai jotka pitivät omaa rahapelaamistaan vähintään joskus ongelmallisena, ei muuttunut vuoden 2016 ja 2017 välillä. Tosin miehiä, joilla oli rahapeliongelma tai jotka pelasivat vähintään riskitasolla, oli aiempaa vähemmän.

Vastaajista 12 prosentilla (naiset 12 %, miehet 11 %) oli lähipiirissä vähintään yksi henkilö, joka vastaajan mielestä pelasi liikaa rahapelejä vuonna 2017. Viisi prosenttia vastaajista (naiset 6 %, miehet 4 %) oli kokenut vähintään yhden läheisen rahapeliongelma johtuvan haitan. Tavallisimmin koettiin huolta läheisen hyvinvoinnista ja terveydestä (2 %) sekä tunne-elämän kuormittuneisuutta, kuten stressiä, ahdistusta, syyllisyyttä ja masennusta (2 %). Niiden vastaajien osuus, joilla oli ollut läheisiä, jotka pelasivat liikaa, pieneni vuodesta 2016 vuoteen 2017. Toisaalta niiden osuus, jotka olivat kokeneet läheisen pelaamisen aiheuttamia haittoja, ei muuttunut vuosien 2016 ja 2017 välillä.

Vuonna 2017 yksinoikeuteen pohjaavan järjestelmän tärkeimmäksi tavoitteeksi nähtiin taloudellisen tuen myöntäminen suomalaiselle tieteelle, taiteelle, liikunnalle, urheilulle sekä sosiaali- ja terveydenhuollon järjestöille ja myös hevosurheilulle ja -kasvatukselle (46 %). Niiden vastaajien osuus, jotka näkivät suomalaisen rahapelijärjestelmän tärkeimmäksi tavoitteeksi taloudellisen tuen myöntämisen edellä mainituille aloille, kuitenkin pieneni vuoden 2016 ja 2017 välillä. Vastaajia, jotka näkivät tavoitteeksi rahapelaamisesta aiheutuvien haittojen vähentämisen, oli puolestaan aiempaa enemmän.

Vuonna 2017 vastaajat olivat suuressa määrin havainneet kotimaisen peliyhteisön rahapelaamiseen liittyvää mainontaa ja markkinointia. Enemmistö vastaajista (62 %) oli tyytyväisiä rahapelien markkinointiin yksinoikeusjärjestelmässä, mutta 27 prosenttia vastaajista piti mainontaa liian runsaana. Vastaajista 16 prosenttia koki, että kotimainen rahapelimainonta sai heidät pelaamaan lisää, 65 prosentin mielestä sillä ei ole pelaamiseen vaikutusta, ja kahden prosentin mielestä mainonta sai heidät vähentämään rahapelaamista. Niiden vastaajien osuus, jotka pitivät mainontaa liian runsaana, lisääntyi kymmenellä prosenttiyksiköllä vuodesta 2016 vuoteen 2017.

Tulokset osoittivat, että rahapelaajien osuus on pienentynyt ja pelaamisen tavat ovat muuttuneet – esimerkiksi vain internetissä pelaaminen, kotona pelaaminen ja yksin pelaaminen ovat lisääntyneet –, ja muutosten vaikutusta pidemmällä aikavälillä on syytä seurata. Yksinoikeusjärjestelmän uudistukseen liittyvä tavoite vähentää haittoja ei ole toteutunut väestötasolla, mutta rahapelihaitat eivät ole ainakaan toistaiseksi lisääntyneetkään. Rahapelien markkinoinnin osalta muutokset eivät myöskään olleet toivotunlaisia: rahapelimarkkinointia pidettiin liian runsaana entistä useammin.

Avainsanat: ongelmapelaaminen, rahapelaaminen, rahapelihaitat, rahapeliongelma, rahapelit, väestökysely

Sammandrag

Anne Salonen, Kalle Lind, Sari Castrén, Mika Lahdenkari, Jani Selin, Johanna Järvinen-Tassopoulos, Jukka Kontto & Matilda Hellman. Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapeliemarkkinointiin liittyvät mielipiteet kolmessa maakunnassa. Rahapelikysely 2016–2017 perustulokset yksinoikeusjärjestelmän uudistuksessa. [Penningspel, spelrelaterade problem samt uppfattningar om marknadsföring av spel i tre landskap. Resultat från Enkäten om penningspel 2016–2017 i skenet av monopolsystemets förnyelse]. Institutet för hälsa och välfärd (THL). Rapport 4/2019 183 sidor. Helsingfors, Finland 2017. ISBN 978-952-343-300-7 (tryckt); ISBN 978-952-343-301-4 (nätpublikation)

Det finländska penningspelssystemet förnyades i början av 2017 då de tre speloperatörerna Fintoto Ab, Penningautomatföreningen och Veikkaus Ab sammanslogs. Enkäten om penningspel har som syfte att följa upp reformens möjliga konsekvenser för spelandets utbredning, för spelrelaterade problem och för uppfattningarna om marknadsföring av penningspel. Dessa frågor mäts longitudinellt före och efter systemförändringen.

Resultaten som presenteras i denna rapport redogör för hur mycket finländare spelar, deras spelrelaterade problem, samt åsikter om marknadsföring år 2016 och 2017. Resultaten baserar sig på vuxenbefolkningens (18 år fyllda) internet- och postenkätsvar i Nyland, Birkaland och Kymmenedalen. Totalt deltog 2 624 personer i båda mätningarna (2016 och 2017). Resultaten presenteras för olika grupper främst enligt kön, ålder och bostadsområde, men även enligt nettointäkter, sysselsättning och kommun.

En majoritet av respondenterna (83 %) hade spelat penningspel under år 2017 (81 % av kvinnorna, 86 % av männen). Över en tredjedel av deltagarna (35 %) hade spelat på veckobasis. Bland män var den mest typiska frekvensen en gång i veckan (27 %) och bland kvinnor mer sällan än en gång i månaden (31 %). De tre vanligaste speltyperna var Veikkaus lottospel (75 %); Veikkaus lotterispel (såsom skraplotter) (50 %) och Veikkaus dagliga lotterispel med långsam spelrytm, såsom Keno (35 %).

Mellan 2016 till 2017 minskade andelen penningspelare; däremot förblev spelandet på veckobasis samt spelande av fyra eller fler speltyper mer ovanligt. Spelandet av olika spel i monopolsystemets utbud förblev i stort sett på samma nivå. Även då monopolsystemets speltyper togs i beaktande, förändrades spelandet inte nämnvärt. Såväl spel på spelautomater utanför kasinomiljöer som lotterispel sjönk, och i motsvarande mängd steg nätkasinospelens andel (förutom poker). Forskningen visar att spelandet av monopolbolagets spelprodukter samt privat arrangerat spelande avtog, medan spelandet av Ålands penningautomatförening (PAF) produkter (annat än ombord på fartyg) ökade.

42 % av respondenterna hade spelat på nätet under år 2017. 17 % hade spelat endast på nätet och var fjärde (25 %) hade spelat såväl på nätet som i så kallade stenfotsfilialer.

Med stenfotsspel avses spelutbud som inte finns på nätet, utan förekommer till exempel på monoipolets egna spelplatser (kasino, spelhallar osv.) och hos återförsäljare av dessa spel t.ex. i kiosker, matbutiker och restauranger. Endast spelandet av nätspel, och speciellt mobilspel, ökade i omfattning från 2016 till 2017.

De vanligaste skälen för att spela var att vinna pengar (54 %), uppleva spänning, fördriva tiden och ha roligt (32 %). Män spelade oftare än kvinnor för spänning, tidsfördriv och underhållning. Kvinnor spelade oftare för att tjäna pengar eller för att spelandet får dem på gott humör. Incitamenten för att spela penningsspel förändrades inte från 2016 till 2017.

År 2017 hade 88 % av spelarna spelat utan sällskap. Över hälften (51 %) hade spelat tillsammans med ett bekant spelsällskap eller med en person som de kände. Var tionde spelare hade spelat med ett obekant spelsällskap eller med en person som de inte kände. Från 2016 till 2017 tilltog emellertid solospelandet. Spelandet i hemmiljö blev vanligare medan spelandet i kiosker avtog.

Det finländska monopolsystemet erbjuder olika tillvägagångssätt och instrument för spelare att kontrollera sitt spelande. År 2017 var 75 % av alla som uppgett att de spelar penningsspel medvetna om åtminstone ett sådant kontrollverktyg. År 2017 kände spelarna i snitt till sex kontrollverktyg. De kände bäst till att man kan fastställa en övre konsumtionsgräns (60 %), att man identifierar sig i registreringsskedet (54 %) och att det finns en översikt över spelkontot (53 %). 28 procent av spelarna hade använt åtminstone ett spelkontrollverktyg och i snitt hade de använt ett kontrollinstrument.

De mest använda verktygen var identifikation i registreringsskedet (18 %), fastställande av en konsumtionsgräns (16 %) och en summerande översikt över spelkontot (13 %). Den andel respondenter som uppgav att de använt åtminstone ett kontrollverktyg avtog från 2016 till 2017, och ökningen i användningen av olika verktyg var obetydlig.

Fem procent av respondenterna hade under 2017 upplevt att penningsspelet kunde åsamka dem problem. Mätt med PPGM-instrumentet (Problem and Pathological Gambling Measure) hade 1,6 procent haft spelproblem och ytterligare nio procent hade spelat på risknivå. Av respondenterna hade 11 procent upplevt åtminstone en negativ följd av sitt spel (mätt med Short Gambling Harm Screen, SHGS-10 och SHGS-18). De vanligaste skadorna var känslomässiga (7 %) och ekonomiska (7 %). Andelen respondenter som hade ett spelproblem (PPGM) eller som hade upplevt åtminstone en negativ konsekvens av sitt penningsspel (SHGS-18) förblev oförändrad från 2016 till 2017. Också andelen personer som ansåg sitt spelande vara problematiskt åtminstone då och då förblev intakt. Det bör tilläggas att andelen män, som hade ett spelproblem eller som spelade minst på en risknivå, minskade.

Av respondenterna uppgav 12 procent av kvinnorna och 11 procent av männen att de i sin närmaste krets har åtminstone en person som de själva upplevde att spelade för mycket under år 2017. Fem procent av enkättagarna (6 % av kvinnorna och 4 % av männen) hade erfarit negativa konsekvenser av åtminstone en närståendes spelproblem.

Det vanligaste var att man var oroad för den närståendes välfärd och hälsa (2 %), eller led av känslomässig stress, ångest, skuld och depression (2 %). Andelen respondenter som uppgav att de hade närstående som spelade för mycket minskade från 2016 till 2017. Å andra sidan förblev andelen respondenter som upplevde negativa konsekvenser på grund av en närståendes spelande oförändrad.

I 2017 års undersökning uppgav deltagarna att det viktigaste syftet med monopolsystemet är att säkra det ekonomiska stödet till finländsk forskning, konst, motionsverksamhet, idrott, föreningar i social och hälsovårdssektorns föreningar samt till hästsport- och hästuppfödning (46 %). Den andel som uppgav detta som det viktigaste syftet minskade emellertid mellan åren 2016 och 2017. Den andel respondenter som ansåg att huvudsyftet är att reducera problem som uppstått på grund av spelande ökade.

En stor del av respondenterna i undersökningen från år 2017 hade lagt märke till nationella spelsamfunds reklam och marknadsföring. En majoritet (62 %) svarade att de är nöjda med monopolsystemets marknadsföring av spel, men 27 procent av deltagarna upplevde att reklamen var för riklig. 16 % ansåg att den nationella spelreklamen fick dem att spela mera, medan 65 procent ansåg att den inte påverkade deras spelande. Två procent ansåg att reklamen fick dem att spela mindre. Den andel av respondenterna som ansåg reklamutbudet vara för rikligt steg med tio procentenheter mellan år 2016 och 2017.

Resultaten visar att andelen spelare har minskat och att spelvanorna har förändrats. Ett uttryck för det sistnämnda är att endast nätspel, spel i hemmiljö samt ensamspelande ökat. Konsekvenserna av denna förändring borde följas upp. Ett av syftena med monopolreformen var att minska de spelrelaterade skadorna på populationsnivå; detta mål har emellertid inte uppfyllts. Å andra sidan har skadorna åtminstone inte tillsvidare stigit. I fråga om marknadsföringen har förändringarna inte följt den önskvärda riktningen: allt oftare uppgav deltagarna att marknadsföringen av spel är för riklig.

Nyckelord: problematiskt spelande, penningspel, negativa konsekvenser av penningspel, spelproblem, spel, befolkningsenkät

Abstract

Anne Salonen, Kalle Lind, Sari Castrén, Mika Lahdenkari, Jani Selin, Johanna Järvinen-Tassopoulos, Jukka Kontto & Matilda Hellman. Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapeliien markkinointiin liittyvät mielipiteet kolmessa maakunnassa. Rahapelikyselyn 2016–2017 perustulokset yksinoikeusjärjestelmän uudistuksessa. [Gambling Harms Survey 2016–2017: Gambling, gambling-related harm and opinions on gambling marketing in three regions in connection with the reform of the Finnish gambling monopoly]. National Institute for Health and Welfare (THL). Report 4/2019 183 pages. Helsinki, Finland 2017 ISBN 978-952-343-300-7 (printed); ISBN 978-952-343-301-4 (online publication)

The Finnish gambling system was overhauled at the beginning of 2017 when the country's three monopoly operators were merged into a single company, Veikkaus Oy. The Finnish Gambling Harms Survey was set up to monitor the possible effects of this reform on gambling, gambling-related harm, and exposure to gambling marketing before and after the merger. This report presents longitudinal results on gambling, gambling-related harm and opinions on gambling marketing in 2016 and 2017. The results are based on online and postal survey responses received from people aged 18 or over in three Finnish regions (Uusimaa, Pirkanmaa and Kymenlaakso). A total of 2,624 persons took part in the survey in two waves. The results are mainly presented and discussed by gender, age and area of residence, but also by net income, occupational status and municipality. Changes occurring over time between 2016 and 2017 are examined for all respondents as well as by gender, age and municipality.

The majority of respondents (83%) had gambled in 2017 (women 81%, men 86%). Over one-third (35%) said they gambled on a weekly basis. The most common gambling frequency for men was once a week (27%), for women less often than once a month (31%). The three most frequently played game types were lottery games (75%), scratch cards (50%) and daily lotteries such as Keno (35%), all games provided by Veikkaus.

The proportion of those who had gambled decreased from 2016 to 2017. Furthermore, the frequency of gambling and the number of game types played decreased as well. Games type preferences were mainly unchanged in the case of games provided under the monopoly system. Slot machine gambling outside casinos and scratch card gambling both decreased, whereas online casino gambling (excluding poker) increased. However an examination of gambling preferences on different platforms showed that gambling at private venues and gambling on monopoly platforms decreased, but gambling at Åland's Penningautomatförening (PAF) venues (with the exception of gambling on ships/cruises) increased.

In 2017, 42 per cent of the respondents had gambled online. Among these respondents 17 per cent had gambled online only, and 25 per cent had gambled both

online and at land based venues. Land based venues are operated by a monopoly provider and include venues such as the Helsinki casino, mini-casinos (slot machine gambling and table games) as well as kiosks, restaurants, shopping centres and supermarkets where for example slot machine, scratch card and lottery gambling are provided. A significant increase was observed from 2016 to 2017 in the number of those gambling online only, especially on mobile devices.

The most common motivation for gambling was to win money (54%). In addition, one-third of the respondents (32%) reported that they had gambled for excitement, entertainment and fun. Men gambled for excitement, entertainment and for more often than women. Women cited the motives of winning money or wanting to feel good more often than men. There were no changes in gambling motives from 2016 to 2017.

In 2017, 88 per cent of the respondents said they had gambled alone. A clear increase was observed in gambling alone from 2016 to 2017. More than half (51%) had gambled with friends, but one in ten respondents had also gambled in social settings, with an unknown person or group. Gambling at home increased while gambling in kiosks decreased.

Some responsible gambling (RG) tools are available for players through the gambling monopoly system. In 2017 three-quarters (75%) were familiar with at least one of these tools and on average knew six RG tools. The best known RG tools were limit setting (60%), identification at registration (54%), and player account summary (53%). Over one-quarter (28%) of the gamblers had used at least one RG tool; on average they had used one tool. The most frequently used RG tools were identification at registration (18%), limit setting (16%) and player account summary (13%). The proportion of respondents who had used at least one RG tool declined from 2016 to 2017. Overall, however, the use of all RG tools increased somewhat.

In 2017, 5 per cent of the respondents reported feeling that they may have an issue with their own gambling. When the severity of problem gambling was measured using the Problem and Pathological Gambling Measure (PPGM), 1.6 per cent were classified as having a gambling problem and 9 per cent showed an at-risk gambling level. 11 per cent of all respondents had experienced at least one gambling-related harm (Short Gambling Harm Screen, SHGS-10 & SHGS-18 measures). The most typical harms were emotional or psychological harm (7%) and financial harm (7%). There was no change from 2016 to 2017 in the proportion of respondents who reported that their gambling was sometimes problematic; who were classified as problem gamblers (PPGM); or who had experienced at least one gambling harm (SHGS-18 measure). On the other hand, a decrease was observed in the proportion of men who were classified as problem gamblers or at-risk gamblers had experienced at least one gambling harm.

Among the respondents 12 per cent (women 12%, men 11%) reported having concerns about the gambling of a significant other; they were defined as concerned significant others (CSOs). Five per cent (women 6%, men 4%) had experienced at least one harm related to a significant other's gambling. The most typical harms were concern

about a gambler's well-being and health (2%) and emotional and psychological stress, such as anxiety, guilt and depression (2%). The proportion of CSOs declined from 2016 to 2017, but harms experienced due to the gambling behaviour of a significant other remained unchanged.

The respondents were asked to give their assessments of the Finnish monopoly system and its goals and objectives. In 2017, the most important objective of the monopoly system was considered to be the provision of financial support to science, the arts, sport, youth work and social and health care organizations, and to equestrian sports and horse breeding (46%). However, the proportion mentioning these causes declined from 2016 to 2017. On the other hand, the results showed an increase in the proportion of respondents who said the most important goal of the monopoly system was to reduce gambling-related harm.

In 2017 the respondents had been exposed to a substantial amount of marketing and advertising by the monopoly provider (Veikkaus). However the majority of respondents (62%) had no issues with the marketing and advertising, whereas 27 per cent considered it excessive. Furthermore, 16 per cent felt that Finnish monopoly advertising had increased their own gambling, although 65 per cent took the view that it had had no effect on their gambling behaviour, and two per cent actually thought it had contributed to reduce their gambling. The proportion of respondents who thought the marketing and advertising was excessive increased by ten percentage points from 2016 to 2017.

In sum, the results showed that the proportion of gamblers has decreased. Modes of gambling seem to have changed, however, and both online gambling only, gambling alone and gambling at home have all increased. It is important that the longer-term effects of these changes are monitored. Based on this study no real progress has been made at the population level towards the monopoly reform objective of reducing gambling-related harm – but on the other hand gambling-related harm has not increased either. As for marketing and advertising, the changes seen since the monopoly reform have failed to live up to expectations: it was widely felt that there was too much marketing and advertising.

Keywords: problem gambling, gambling, gambling-related harm, gambling problems, population survey

Kuvioluettelo / List of Figures

Kuvio 1. Yksioikeusjärjestelmän rahapeli­en nimellinen tuotto (M€, vuoden 2017 hinnoin) vuosina 2001–2017 (Lähde: Veikkaus, Fintoto, RAY, Tilastokeskus)	30
<i>Figure 1. Nominal return from Finnish monopoly gambling operations (M€, at 2017 prices) in 2001–2017 (Source: Veikkaus, Fintoto, RAY, Statistics Finland)</i>	
Kuvio 2. Rahapelaamisen yleisyys työtilanteen mukaan vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (%)	42
<i>Figure 2. Gambling participation by employment status in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	
Kuvio 3. Rahapelaamisen useus vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (%)	43
<i>Figure 3. Gambling frequency in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	
Kuvio 4. Yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien pelityyppien pelaaminen vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (%)	45
<i>Figure 4. Gambling participation in game types provided under the Finnish monopoly system in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	
Kuvio 5. Rahapelaaminen vuonna 2016 ja 2017 pelin tarjoajan mukaan, osuudet vastaajista (%)	46
<i>Figure 5. Gambling participation in 2016 and 2017 by operator(s) (% of respondents)</i>	
Kuvio 6. Pelattujen rahapelityyppien määrä vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (%)	48
<i>Figure 6. Number of game types gambled in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	
Kuvio 7. Rahapelaamisen kanava vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (%) . . .	49
<i>Figure 7. Gambling mode in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	
Kuvio 8. Rahapelaaminen kanava vuonna 2016 and 2017, osuudet pelaajista (%) . .	49
<i>Figure 8. Gambling mode in 2016 and 2017 (%) (% of gamblers)</i>	
Kuvio 9. Viikoittainen rahapelikulutus kategorioittain vuonna 2016 ja 2017 osuudet pelaajista (%)	51
<i>Figure 9. Weekly gambling expenditure (in euros) by category in 2016 and 2017 (% of gamblers)</i>	

Kuvio 10. Viikoittaisen rahapelikulutuksen kumuloituminen vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (% , katkoviivat kuvaavat 95 % luottamusvälejä)	52
<i>Figure 10. Cumulation of weekly gambling expenditure (€) in 2016 and 2017</i> <i>(% of respondents, 95% CI)</i>	
Kuvio 11. Pääasiallinen syy rahapelaamiseen vuonna 2016 ja 2017, osuudet pelaajista (%)	53
<i>Figure 11. Main motivation for gambling in 2016 and 2017 (% of gamblers)</i>	
Kuvio 12. Toimintaympäristöt, joissa pelaajat olivat pelanneet rahapelejä vuonna 2016 ja 2017, osuudet pelaajista (%)	55
<i>Figure 12. Gambling environments in 2016 and 2017 (% of gamblers)</i>	
Kuvio 13. Rahapelaamisen tapa vuonna 2016 ja 2017, osuudet pelaajista (%)	56
<i>Figure 13. Gambling habits in 2016 and 2017 (% of gamblers)</i>	
Kuvio 14. Tietoisuus yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavista rahapelaamisen hallinnan välineistä vuonna 2016 ja 2017, osuudet pelaajista (%)	58
<i>Figure 14. Awareness of responsible gambling tools available in the Finnish monopoly system in 2016 and 2017 (% of gamblers)</i>	
Kuvio 15. Yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien rahapelaamisen hallinnan välineiden käyttö vuonna 2016 ja 2017, osuudet pelaajista (%)	59
<i>Figure 15. Use of responsible gambling tools available in the Finnish monopoly system in 2016 and 2017 (% of gamblers)</i>	
Kuvio 16. Vastaajalla on ollut vähintään joskus tunne, että rahapelaaminen saattoi olla itselle ongelma vuonna 2016 tai 2017, osuudet vastaajista (%)	62
<i>Figure 16. Respondent has at least sometimes felt that gambling might have been a problem for him- or herself during 2016 or 2017 (% of respondents)</i>	
Kuvio 17. Rahapeliongelman yleisyys (PPGM) vuonna 2016 ja 2017 sukupuolittain, osuudet vastaajista (%)	63
<i>Figure 17. Past-year problem gambling prevalence rates (PPGM) in 2016 and 2017 by gender (% of respondents)</i>	
Kuvio 18. Vähintään yhden rahapelihaitan kokeneet sukupuolittain vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (SHGS-18, %)	64
<i>Figure 18. At least one experienced gambling harm in 2016 and 2017 by gender (SHGS-18, % of respondents)</i>	

Kuvio 19. Vähintään yhden rahapelihaitan kokeneet haittakategorioittain vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (%)	65
<i>Figure 19. At least one experienced gambling harm in 2016 and 2017 by harm category (% of respondents)</i>	

Kuvio 20. Rahapeliongelman esiintyvyys (%), vähintään yhden rahapelihaitan kokeneet (%), rahapelikulutus (€/vko) ja pelattujen rahapelityyppien määrä (keskiarvo) yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavia rahapelityyppiä pelanneilla vuonna 2017, kyseistä pelityyppiä pelanneilla	68
<i>Figure 20. Problem gambling prevalence (%), at least one experienced gambling-related harm (%), weekly gambling expenditure (€/week, mean) and number of game types played in 2017, for those playing type of monopoly-provided game concerned</i>	

Kuvio 21. Rahapeliongelman esiintyvyys (%), vähintään yhden rahapelihaitan kokeneet (%), rahapelikulutus (€/vko) ja pelattujen rahapelityyppien määrä (keskiarvo) vuonna 2017, pelin tarjoajan mukaan	69
<i>Figure 21. Problem gambling prevalence (%), at least one experienced gambling-related harm (%), weekly gambling expenditure (€/week, mean) and average number of game types played in 2017 by operator, for those playing games concerned</i>	

Kuvio 22. Vastaajat, joilla oli lähipiirissä liikaa rahapelejä pelaava henkilö vuonna 2016 (%)	71
<i>Figure 22. Respondents with concerns about excessive gambling of a significant other in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	

Kuvio 23. Vastaajien näkemys siitä, mikä on suomalaisen rahapelimallin tärkein tavoite, osuudet vastaajista vuonna 2016 ja 2017 (%)	74
<i>Figure 23. Respondents' views on the Finnish gambling monopoly's main purpose and objective in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	

Kuvio 24. Vastaajien näkemys kotimaisten peliyhteisöjen mainonnasta, osuudet vastaajista vuonna 2016 ja 2017 (%)	75
<i>Figure 24. Respondents' views on Finnish monopoly operators' marketing and advertising in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	

Kuvio 25. Kotimaisen rahapelimainonnan ja -markkinoinnin kohtaaminen vuonna 2016 ja 2017 (%)	77
<i>Figure 25. Exposure to marketing and advertising by Finnish monopoly operator(s) in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	

Kuvio 26. Kotimaisen rahapelimainonnan vaikutus vuonna 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%)	78
<i>Figure 26. Views on the impacts of marketing and advertising by Finnish monopoly operator(s) in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	

Taulukkoluetelo / List of Tables

Taulukko 1. Yksinoikeustoimijan raha-automaattien ja pelisalien määrä vuosina 2016 ja 2017	96
<i>Table 1. Number of slot machines and gambling venues (mini-casinos) operated by Finnish gambling monopoly operator(s) in 2016 and 2017</i>	
Taulukko 2. Yksinoikeustoimijan rahapelituotot (€) vuosina 2016 ja 2017	96
<i>Table 2. Revenue (€) of Finnish gambling monopoly operator(s) in 2016 and 2017</i>	
Taulukko 3. Kävijöiden määrä ja tuotot (€) Helsingin kasinolla vuosina 2016 ja 2017	97
<i>Table 3. Number of Helsinki casino visitors and Helsinki casino revenue (€) in 2016 and 2017</i>	
Taulukko 4. Yksinoikeustoimijan internetrahapelaajien määrä vuosina 2016 ja 2017	97
<i>Table 4. Number of online gamblers on Finnish gambling monopoly operators' sites in 2016 and 2017</i>	
Taulukko 5. Vastausosuus, kato ja ylipeitto vuonna 2017	98
<i>Table 5. Response rates, non-response and overcoverage in 2017</i>	
Taulukko 6. Otos, vastanneet ja vastausosuudet eri väestöryhmissä vuonna 2017 (%)	99
<i>Table 6. Survey sample, number of respondents and response rates in different population groups in 2016 and 2017 (%)</i>	
Taulukko 7. Tutkimukseen osallistuneet vastaajaryhmittäin vuonna 2016 ja 2017	101
<i>Table 7. Respondents by subgroups in 2016 and 2017</i>	
Taulukko 8. Muuttujaluetelo, käytetyt mittarit/mitta-asteikot ja kohderyhmä . . .	102
<i>Table 8. List of study variables, measures and scales used and target group</i>	
Taulukko 9. Pelannut vähintään yhtä rahapelityyppiä vuonna 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%)	103
<i>Table 9. Played at least one game type in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	

Taulukko 10. Rahapelaamisen useus vuonna 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%) . . .	104
<i>Table 10. Gambling frequency in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	

Taulukko 11. Pelannut seuraavia rahapelityyppejä vuonna 2017 sukupuolittain ja ikäryhmittäin, osuus vastaajista (%)	105
<i>Table 11. Participation in specific game types 2017 by gender and age (% of respondents)</i>	

Taulukko 12. Rahapelityyppien pelaaminen vuosina 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%)	106
<i>Table 12. Number of gambling types in which respondents had participated in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	

Taulukko 13. Rahapeliä pelaaminen pelin tarjoajan mukaan vuonna 2016 ja 2017, osuus vastaajista	106
<i>Table 13. Gambling participation by gambling operator in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	

Taulukko 14. Rahapelaaminen pelintarjoajan mukaan vuonna 2017 vastaajaryhmittäin, osuus pelaajista (%)	107
<i>Table 14. Gambling participation by subgroups in 2017, by gambling operator (% of gamblers)</i>	

Taulukko 15. Rahapelaaminen pelin tarjoajan mukaan vuonna 2017 vastaajaryhmittäin, osuus internetpelaajista (%)	108
<i>Table 15. Gambling participation in 2017, by gambling operator (% of online gamblers)</i>	

Taulukko 16. Pelattujen rahapelityyppien määrä vuonna 2017 vastaajaryhmittäin, osuus vastaajista (%)	109
<i>Table 16. Number of gambling types in which respondents had participated in 2017 by subgroups (% of respondents)</i>	

Taulukko 17. Pelattujen rahapelityyppien määrän muutos vuosina 2016 ja 2017 vastaajaryhmittäin, osuus vastaajista (%)	110
<i>Table 17. Changes in number of gambling types played by different subgroups in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	

Taulukko 18. Rahapelaamisen kanava vuonna 2017 vastaajaryhmittäin, osuus vastaajista (%)	111
<i>Table 18. Gambling mode in 2017 (% of respondents)</i>	

Taulukko 19. Rahapelaamisen kanava vuonna 2016 ja 2017 vastaajaryhmittäin, osuus vastaajista (%)	112
<i>Table 19. Gambling mode in 2016 and 2017 by subgroup (% of respondents)</i>	
Taulukko 20. Rahapelaamisen tapa internetissä vuonna 2016 ja 2017 vastaajaryhmittäin, osuus pelaajista (%)	113
<i>Table 20. Online gambling type in 2016 and 2017 by subgroup (% of gamblers)</i>	
Taulukko 21. Rahapelaajien viikoittain rahapelaamiseen käyttämä rahamäärä (€) rahapelaamisen useuden mukaan vuonna 2016 ja 2017	114
<i>Table 21. Weekly gambling expenditure (€) among gamblers in 2016 and 2017, by gambling frequency</i>	
Taulukko 22. Yhden viikon aikana rahapelaamiseen käytetyt rahamäärät vuonna 2017 vastaajaryhmittäin, osuus vastaajista (%)	115
<i>Table 22. Weekly gambling expenditure (€) in 2016 and 2017 by subgroup (% of respondents)</i>	
Taulukko 23. Yhden viikon aikana rahapelaamiseen käytettyjen rahamäärien muutos vuosina 2016 ja 2017 vastaajaryhmittäin, osuus vastaajista (%)	116
<i>Table 23. Changes in gambling expenditure in 2016 and 2017 by subgroup (% of respondents)</i>	
Taulukko 24. Pääasiallinen syy pelata rahapelejä sukupuolittain vuonna 2017, osuus pelaajista (%)	117
<i>Table 24. Main motivation for gambling in 2017 by gender (% of gamblers)</i>	
Taulukko 25. Pääasiallinen syy pelata rahapelejä vuonna 2016 ja 2017, osuus pelaajista (%)	117
<i>Table 25. Main motivation for gambling in 2016 and 2017 (% of gamblers)</i>	
Taulukko 26. Pelaamisympäristöt vuonna 2017 sukupuolittain ja ikäryhmittäin, osuus vastaajista (%)	118
<i>Table 26. Gambling environments by gender and age groups (% of respondents)</i>	
Taulukko 27. Ympäristöt, joissa vuonna 2016 ja 2017 pelanneet olivat pelanneet rahapelejä, osuus pelaajista (%)	119
<i>Table 27. Gambling environments in 2016 and 2017 (% of gamblers)</i>	

Taulukko 28. Rahapelaamisen tavat vuosina 2016 ja 2017 vastaajaryhmittäin, osuus pelaajista (%)	120
<i>Table 28. Gambling habits in 2016 and 2017 by subgroup (% of gamblers)</i>	

Taulukko 29. Rahapelaamiseen liittyvät tiedot sukupuolittain vuonna 2017, osuus pelaajista (%)	121
<i>Table 29. Gambling-related knowledge in 2017 by gender (% of gamblers 2017)</i>	

Taulukko 30. Rahapelaamiseen liittyvät tiedot vuonna 2016 and 2017, osuus pelaajista (%)	122
<i>Table 30. Gambling-related knowledge in 2016 and 2017 (% of gamblers)</i>	

Taulukko 31. Tietoisuus yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien rahapelaamisen hallinnan välineistä ja niiden käyttö vuonna 2016 ja 2017, osuus pelaajista (%) ..	123
<i>Table 31. Awareness and use of responsible gambling tools available in by Finnish monopoly system in 2016 and 2017 (% of gamblers)</i>	

Taulukko 32. Tietoisuus yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien rahapelaamisen hallinnan välineistä ja niiden käyttö, osuus vuonna 2016 ja 2017 internetissä pelanneista	124
<i>Table 32. Awareness and use of responsible gambling tools available in Finnish monopoly system in 2016 and 2017 (% of online gamblers)</i>	

Taulukko 33. Tunne siitä, että rahapelaaminen saattaa olla itselle ongelma vuonna 2016 ja 2017 vastaajaryhmittäin, osuus vastaajista (%)	125
<i>Table 33. Feeling that gambling might have been a problem for oneself in 2016 and 2017, by subgroup (% of respondents)</i>	

Taulukko 34. Rahapeliongelman ja riskitason rahapelaamisen yleisyys vuonna 2016 ja 2017 sukupuolittain (PPGM), osuus vastaajista (%)	126
<i>Table 34. Past-year gambling and at-risk gambling prevalence by gender (PPGM) (% of respondents)</i>	

Taulukko 35. Rahapeliongelman yleisyys vuonna 2016 ja 2017 vastaajaryhmittäin (PPGM), osuus vastaajista (%)	126
<i>Table 35. Past-year gambling prevalence in 2016 and 2017 by subgroup (PPGM) (% of respondents)</i>	

Taulukko 36. Vähintään riskitason rahapelaamisen yleisyys vuonna 2016 ja 2017 vastaajaryhmittäin (PPGM), osuus vastaajista (%)	127
<i>Table 36. At least at-risk level gambling prevalence in 2016 and 2017 by subgroup (PPGM) (% of respondents)</i>	

Taulukko 37. Oman rahapelaamisen aiheuttamien haittojen kokeminen (SGHS-10 & SGHS-18) vuonna 2017 vastaajaryhmittäin, osuus vastaajista (%) . . 128
Table 37. Perceived gambling-related harm for the gambler (SGHS-10, SGHS-18) in 2017 by subgroup (% of respondents)

Taulukko 38. Rahapelihaittojen kokemisen yleisyys vuonna 2016 ja 2017 vastaajaryhmittäin, kaikki vastaajat 129
Table 38. Prevalence of experienced gambling-related harm in 2016 and 2017 by subgroup (% of respondents)

Taulukko 39. Vähintään yhden oman rahapelaamisen aiheuttaman haitan kokeminen (SGHS-10 & SGHS-18) vuonna 2016 ja 2017 vastaajaryhmittäin, osuus vastaajista (%) 130
Table 39. At least one experienced gambling harm due to one's own gambling (SGHS-10, SGHS-18) in 2016 and 2017 by subgroup (% of respondents)

Taulukko 40. Oman rahapelaamisen aiheuttamat haitat (SHGS-18) vuonna 2016 ja 2017 haittakategorioittain, osuus vastaajista sukupuolittain (%) 131
Table 40. Gambling-related harm (SHGS-18) due to one's own gambling in 2016 and 2017 by harm category and gender (% of respondents)

Taulukko 41. Oman rahapelaamisen aiheuttamat haitat vuonna 2016 ja 2017, ikäryhmittäin, osuus vastaajista (%) 132
Table 41. Gambling-related harm due to one's own gambling in 2016 and 2017, by age group (% of respondents)

Taulukko 42. Oman rahapelaamisen aiheuttamat haitat vuonna 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%) 133
Table 42. Gambling-related harm due to one's own gambling in 2016 and 2017 (% of respondents)

Taulukko 43. Rahapelihaittojen kokeminen pelaamiseen osallistumisen mukaan vuonna 2017, osuus pelaajista (%) 135
Table 43. Experienced gambling-related harm by gambling participation in 2017 (% of gamblers)

Taulukko 44. Rahapelihaittojen kokeminen yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavia rahapelityyppejä pelanneilla vuonna 2017, osuus pelaajista (%) 136
Table 44. Experienced gambling-related harm among those who had played monopoly operators' games in 2017 (% of gamblers)

Taulukko 45. Rahapelihaittojen kokeminen pelin tarjoajan mukaan vuonna 2017, osuus pelaajista (%)	137
<i>Table 45. Experienced gambling-related harm in 2017, by operator (% of gamblers)</i>	
Taulukko 46. Vastaajat, joiden läheisillä oli ollut ongelmallista rahapelaamista vuonna 2017 vastaajaryhmittäin, osuus vastaajista (%)	138
<i>Table 46. Respondents with concerns about excessive gambling by a significant other in 2017, by subgroup (% of respondents)</i>	
Taulukko 47. Vastaajat, joiden läheisillä oli ollut ongelmallista rahapelaamista vuonna 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%)	138
<i>Table 47. Respondents with concerns about excessive gambling by a significant other in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	
Taulukko 48. Vastaajat, joiden läheisillä oli ollut ongelmallista rahapelaamista vuosina 2016 ja 2017 sekä suhde pelaajaan, osuus vastaajista (%)	139
<i>Table 48. Respondents with concerns about excessive gambling by a significant other in 2017 and their relationship to the gambler (% of respondents)</i>	
Taulukko 49. Läheisen rahapeliongelman aiheuttamat haitat, osuus vastaajista vuonna 2017 sukupuolittain, osuus vastaajista (%)	139
<i>Table 49. Harm caused by the gambling of a significant others in 2017 by gender (% of respondents)</i>	
Taulukko 50. Läheisen rahapeliongelman aiheuttamat haitat vuonna 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%)	140
<i>Table 50. Harm caused by the gambling of a significant others in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	
Taulukko 51. Näkemys siitä mikä on suomalaisen rahapelijärjestelmän tärkein tavoite vuonna 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%)	140
<i>Table 51. Views on Finnish gambling monopoly's main purpose and objective in 2016 and 2017 by subgroup (% of respondents)</i>	
Taulukko 52. Vastaajien näkemys kotimaisten peliyhteisöjen mainonnasta vuonna 2017 vastaajaryhmittäin, osuus vastaajista (%)	141
<i>Table 52. Respondents' views on Finnish gambling operators' marketing and advertising in 2017, by subgroup (% of respondents)</i>	

Taulukko 53. Vastaajien näkemys kotimaisten peliyhteisöjen mainonnasta vuonna 2016 ja 2017 vastaajaryhmittäin, osuudet vastaajista (%)	142
<i>Table 53 Respondents' views on Finnish gambling operators' marketing and advertising in 2016 and 2017 by subgroup (% of respondents)</i>	

Taulukko 54. Yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavaan rahapelimainonnan ja markkinoinnin kohtaaminen vuonna 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%)	143
<i>Table 54. Exposure to Finnish monopoly operators' marketing and advertising in 2016 and 2017 (% of respondents)</i>	

Taulukko 55. Kotimaiseen rahapelimainonnan vaikutus vastaajaryhmittäin vuonna 2017, osuus vastaajista (%)	144
<i>Table 55. Views on the impact of Finnish monopoly operators' marketing and advertising in 2017, by subgroup (% of respondents)</i>	

Taulukko 56. Kotimaisen rahapelimainonnan vaikutus vuosina 2016 ja 2017 vastaajaryhmittäin, osuus vastaajista (%)	145
<i>Table 56. Views on the impact of Finnish monopoly operator's marketing and advertising in 2016 and 2017, by subgroup (% of respondents)</i>	

Liiteluettelo

Liite 1. Saatekirje suomeksi, peruskirje 1	146
Liite 2. Saatekirje suomeksi, peruskirje 2	147
Liite 3. Saatekirje suomeksi, muistutuskirje 1	148
Liite 4. Saatekirje ruotsiksi, peruskirje 1	149
Liite 5. Saatekirje ruotsiksi, peruskirje 2	150
Liite 6. Saatekirje ruotsiksi, muistutuskirje 1	151
Liite 7. Kyselylomake suomeksi	152
Liite 8. Kyselylomake ruotsiksi	168

Sisällys

Saatteeksi	3
Tiivistelmä	5
Sammandrag	8
Abstract	11
Kuvioluettelo / List of Figures	14
Taulukkuuettelo / List of Tables	18
Liiteluettelo	24
1 JOHDANTO	29
1.1 Rahapelitoiminnan yhteiskunnallinen konteksti Suomessa	30
1.1.1 Kansantalous	30
1.1.2 Yhteiskuntapoliittinen ympäristö	30
1.1.3 Vapaa-ajan mahdollisuuksien määrä	31
1.1.4 Rahapelipolitiikka	31
1.2 Rahapelaaminen Veikkauksen rekisteritietojen valossa	32
1.2.1 Rahapeliin saatavuus	32
1.2.2 Rahapelikulutus ja verkkopelaaminen	33
1.2.3 Pelirajoituskokonaisuuden vaikutuksia	33
1.2.4 Rahapelihaittojen arviointi	34
1.3 Rahapelihaittojen ehkäisy, vähentäminen ja hoitopalvelut	34
1.3.1 Rahapelihaittojen ehkäisy ja vähentäminen	34
1.3.2 Peruspalvelut, haittojen tunnistaminen ja puheeksiotto sekä hoidon tarpeen arviointi	35
1.3.3 Valtakunnalliset tuki-, tieto- ja neuvontapalvelut	35
1.3.4 Rahapeliongelman hoito	36
2 TUTKIMUSMENETELMÄT	37
2.1 Kohdejoukko ja otanta	37
2.2 Tiedonkeruu	38
2.3 Vastausaktiivisuus, kato ja ylipeitto	39
2.4 Kyselylomake ja muuttujaryhmät	39
2.5 Tutkimusaineisto ja sen painottaminen	40
2.6 Aineiston analyysi	41
2.7 Tutkimuseettiset näkökulmat	41

3	RAHAPELAAMINEN	42
3.1	Rahapelien pelaaminen	42
3.2	Rahapelaamisen useus	43
3.3	Yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien eri rahapelityyppien pelaaminen	43
3.4	Rahapelaaminen pelin tarjoajan mukaan	46
3.5	Pelattujen rahapelityyppien määrä	47
3.6	Rahapelaamisen kanava	48
3.7	Viikoittain rahapelaamiseen käytetyt rahamäärät	50
3.8	Syy pelaamiseen	52
3.9	Rahapelaamisen toimintaympäristö	54
3.10	Rahapelaamisen tapa	56
3.11	Rahapelaamiseen liittyvät tiedot	57
3.12	Pelaamisen hallinnan keinot: tietoisuus ja käyttö	57
4	RAHAPELIHAITAT PELAAJALLE	61
4.1	Oman rahapelaamisen ongelmallisuuden arviointi	62
4.2	Rahapeliongelman ja riskitason rahapelaamisen yleisyys	62
4.3	Rahapelihaittojen kokeminen	64
4.4	Erityyppiset rahapelihaitat	66
4.4.1	Taloudelliset haitat	66
4.4.2	Tunnetason haitat	66
4.4.3	Terveyshaitat	66
4.4.4	Työhön ja opiskeluun liittyvät haitat	66
4.4.5	Ihmissuhdehaitat	67
4.4.6	Muut haitat	67
4.5	Rahapelihaitat rahapelaamiseen osallistumisen mukaan	67
5	RAHAPELIHAITAT LÄHEISILLE	71
5.1	Liikaa pelaavien läheisten osuus	71
5.2	Läheisten rahapeliongelman aiheuttamat haitat vastaajalle	72
6	RAHAPELAAMISEEN LIITTYVÄT MIELIPITEET	73
6.1	Suomalaisen rahapelijärjestelmän tärkein tehtävä	73
6.2	Suomalainen rahapelimarkkinointi	75
7	YHTEENVETO JA PÄÄTELMÄT	79
7.1	Suhtautuminen rahapelien mainontaan entistä kriittisempää	79
7.2	Rahapelihaittoja kokeneiden osuus ennallaan	80
7.3	Rahapelaaminen väheni hieman	81
7.4	Vain internetissä pelaaminen on lisääntynyt	82

7.5	Yksityisten ja yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien pelien pelaaminen vähentynyt, PAF:n pelien pelaaminen lisääntynyt	83
7.6	Pelaamisen motiivit pysyneet samanlaisina	84
7.7	Pelaamisen hallinnan välineiden käyttö ei lisääntynyt	84
7.8	Haittojen ehkäisy yksinoikeusjärjestelmän tavoitteena entistä selkeämpi. .	86
7.9	Mitkä auttamisen keinot sopivat eri pelaajaryhmille?	87
	Lopuksi	88
8	TUTKIMUKSEN LUOTETTAVUUS.....	90
	Lähteet	91
	Taulukot	96
	Liitteet.....	146

1 Johdanto

Rahapelaaminen on järjestetty Suomessa lakisääteisellä yksinoikeudella. Vuoden 2017 alussa kolme peliyhteisöä – Raha-automaattiyhdistys (RAY), Veikkaus Oy, Fintoto Oy – yhdistettiin uudeksi Veikkaus Oy -nimiseksi yhtiöksi. Suomen tasavallan hallitus esitti rahapelijärjestelmän uudistuksella olevan hyödyllisiä seurauksia rahapelihaittoihin (HE 132/2016 vp). Arpajaislain (1047/2001) tarkoituksena on rahapelaamisen aiheuttamien sosiaalisten, terveydellisten ja taloudellisten haittojen ehkäiseminen ja vähentäminen.

Rahapelihaitat voidaan jakaa taloudellisiin haittoihin, ihmissuhdehaittoihin, työhön tai opiskeluihin liittyviin haittoihin, terveyshaittoihin, tunnetason haittoihin ja muihin haittoihin, kuten rikolliseen toimintaan ja lasten hoidon laiminlyöntiin (Langham ym. 2016; Browne ym. 2016; Salonen ym. 2017a). Rahapelihaitat voivat vaihdella lievästä vakavaan ja lyhytkestoisesta pitkäkestoiseen. Nämä haitat voivat koskettaa pelaajaa, mutta myös läheisiä ja yhteiskuntaa laajemmin. Keskeistä rahapelihaitoissa on myös se, että ne eivät kosketa vain ongelmapelaajia vaan pelaajia laajemmin (Browne & Rockloff 2018).

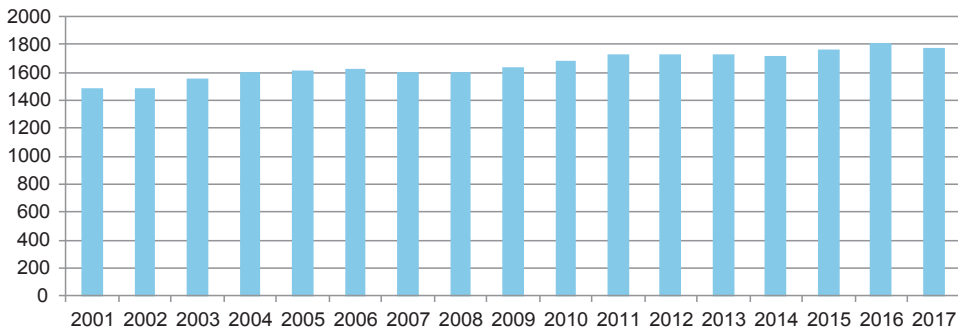
Rahapelikyselyn tärkein tavoite on seurata rahapeliyhteisöjen yhdistymisen mahdollisia vaikutuksia rahapelaamiseen, rahapelihaittoihin ja mielipiteisiin rahapelaamisen markkinoinnista; tilannetta seurataan ennen ja jälkeen yksinoikeusjärjestelmän uudistuksen. Rahapelikysely on satunnaisotoksena valittuun aikuisväestöön kohdistuva väestötason pitkittäistutkimus. Raportissa esitettävät tulokset perustuvat 18 vuotta täytäneiden tai sitä vanhempien henkilöiden verkko- ja postikyselyiden vastauksiin vuonna 2016 ja vuonna 2017. Aineisto kerättiin Uudeltamaalta, Pirkanmaalta ja Kymenlaaksoista. Lisäksi Helsingissä toimivan Peliklinikan asiakkailta kerättiin samanaikaisesti rinnakkaisaineisto, jonka tulokset on julkaistu erillisissä raporteissa (Salonen ym. 2017b; Salonen ym. 2019).

Rahapelikysely tuottaa luotettavaa ja ajankohtaista tietoa rahapelijärjestelmän uudistuksesta sosiaali- ja terveydenhuollon tutkijoille, asiantuntijoille ja poliittisille päättäjille sekä rahapeliongelmien hoidon ja hoitopalvelujen kehittäjille. Rahapelikysely täydentää muista lähteistä saatua tietoa rahapelijärjestelmän uudistuksen mahdollisista seurauksista ja siihen vaikuttaneista tekijöistä. Näitä tekijöitä selvitetään rahapeli-toiminnan yhteiskunnallisen kontekstin tarkastelussa, Peliklinikan asiakkuuksia koskevien tilastotietojen pohjalta, Veikkauksen antamien rekisteritietojen avulla sekä tarkastelemalla muiden rahapelijärjestelmää koskevien tutkimusten tuloksia (esim. Egerer ym. 2018).

1.1 Rahapelitoiminnan yhteiskunnallinen konteksti Suomessa

1.1.1 Kansantalous

Vuonna 2016 Suomen talous kasvoi 2,1 prosenttia, ja vuonna 2017 kasvua oli 2,1 prosenttia (Suomen virallinen tilasto 2016a; Suomen virallinen tilasto 2017a). Talouskasvun myötä kotitalouksien käytettävissä olevien rahatulojen mediaani oli vuonna 2016 noin 32 000 euroa, kasvua vuodesta 2015 ei juuri ollut (Suomen virallinen tilasto 2016b). Talouskasvulla voi olla rahapelaamista lisäävä vaikutus, tosin on näyttöä myös siitä, että talouden taantuessakin rahapelaaminen lisääntyy (esim. Olason ym. 2015). Suomessa yksinoikeusjärjestelmän rahapelien tuotot ovat kasvaneet vuodesta 2001 vuoteen 2017 (kuvio 1).



Kuvio 1. Yksinoikeusjärjestelmän rahapelien nimellinen tuotto (M€, vuoden 2017 hinnoin) vuosina 2001–2017 (Lähde: Veikkaus, Fintoto, RAY, Tilastokeskus)

Figure 1. Nominal return from Finnish monopoly gambling operations (M€, at 2017 prices) in 2001–2017 (Source: Veikkaus, Fintoto, RAY, Statistics Finland).

1.1.2 Yhteiskuntapoliittinen ympäristö

Rahapelaaminen on Suomessa yleistä, ja rahapelaamiseen suhtaudutaan myönteisesti (Salonen & Raisamo 2015). Taustalla on historiallinen kehitys, jossa valtio on ollut aktiivinen toimija, joka on pyrkinyt eri syistä edistämään kansalaisten rahapelaamista (Matilainen 2017). Tämä näkyy myös siinä, että rahapelihaittoja ei ole pidetty paikallistasolla kovin tärkeänä asiana, minkä vuoksi rahapelihaittojen paikallinen ehkäisy on usein haasteellista (Selin ym. 2018a). Pelaamisen ja hyväntekeväisyyden välinen suhde ("pelaamisella teet hyvää", "pelaat kansanterveydelle") on ollut tärkeä kulttuurinen ajatuskulku (Matilainen 2017).

1.1.3 Vapaa-ajan mahdollisuuksien määrä

Vaikka järjestö- ja harrastustiheys sekä kulttuurikulutus kuuluvat Suomessa maailman korkeimpiin, tietynlaista arkista elämyskulutusta on sen sijaan vähemmän kuin suu-remmissa eurooppalaisissa maissa. Tilastojen mukaan suomalaiset käyttävät ravintolapalveluita huomattavasti vähemmän kuin muut eurooppalaiset (Roos 2015; Solomon 2010). Muuhun elämys- ja kulutustarjontaan verrattuna rahapelimahdollisuudet ovat selkeästi yliedustettuina arjessa: pelejä on tarjolla näkyvästi kaupoissa, ravintoloissa, huoltoasemilla, ruotsinlaivoilla ja Veikkauksen pelisaleissa. Tampereen tuleva kasinohanke on tästä näkökulmasta niin ikään kiinnostava tapaus, joka on esitelty osana Kansi ja Areena -hankkeen elämystalousvisiota (Tampereen kaupunki 2018).

Suomalaiset käyttävät paljon rahaa rahapelaamiseen. Tilastokeskuksen mukaan kotitalouksien rahapelaamiseen keskimäärin käyttämä rahamäärä on kasvanut vuosien 2011 ja 2016 välillä 223 eurosta 255 euroon (vuoden 2016 hinnoin). Urheilu- ja vapaa-ajanpalveluiden kohdalla kasvu on niin ikään ollut huomattavaa: vuonna 2001 kotitaloudet käyttivät näihin palveluihin keskimäärin 199 euroa, mutta vuonna 2016 jo 364 euroa. Samalla aikavälillä kulttuuripalveluihin käytetty rahamäärä on vähentynyt 525 eurosta 382 euroon. Kokonaisuudessaan kulttuuriin ja vapaa-aikaan kulutetun rahan osuus on pysynyt hyvin samalla tasolla (noin 10 prosenttia kulutusmenoista) (Tilastokeskus 2018a). Vuonna 2016 rahapeleihin hävitty rahamäärä muodosti noin 1,5 prosenttia kotitalouksien käytettävissä olevista tuloista (Suomen Hippos 2017; RAY 2017; Veikkauksen 2017; Tilastokeskus 2018a). Tämä osuus on laskenut hitaasti ainakin vuodesta 2006 asti (Roukka 2016).

1.1.4 Rahapelipolitiikka

Vuosien 2016 ja 2017 aikana merkittävin rahapelitoimintaa koskenut politiikkamuutos oli siirtyminen kolmen yksinoikeustoimijan järjestelmästä yhden yksinoikeusyhtiön järjestelmään. Valtio perusteli muutosta haittojen näkökulmasta niin, että kolmen peliyhteisön mahdollisesta keskinäisestä kilpailusta kumpuava liiallinen markkinointi estyisi yhdistymisen myötä (esim. HE 132/2016 vp, 6; Sisäministeriö 2015). Lisäksi valtio katsoi yhden toimijan pystyvän tehokkaammin suuntaamaan kotimaista rahapelikysyntää yksinoikeusjärjestelmässä tarjottaviin peleihin, joita valtio piti turvallisempina kuin yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisten toimijoiden tarjoamia pelejä. Kriittisessä tarkastelussa tutkijat havaitsivat, että rahapeliyhteisöjen yhdistymisen perusteluissa haitat eivät olleet kaikkein keskeisimmässä asemassa (Selin ym. 2019). Tutkijat havaitsivat, että haittojen sijasta perusteluna sekä virallisessa että julkisessa keskustelussa korostuivat rahapelituotot (Selin ym. 2019).

Asiantuntijat epäilivät rahapeliyhteisöjen yhdistymisen sisältävän myös merkittäviä riskejä haittojen lisääntymiseen (esim. Selin ym. 2017). Epäilyt perustuivat siihen, että yhdistymisen myötä erityisen haittariskin sisältävien verkkopelien saatavuus lisääntyisi merkittävästi, kun aiemmin vain RAY:n asiakkaiden pelattavissa olleet pelit tulisivat

myös kahden muun aikaisemman yksinoikeustoimijan asiakkaiden pelattaviksi. Lisäksi kolmen toimijan pelitilien yhdistäminen, joka tapahtui kuitenkin vasta loppuvuodesta 2017, mahdollisti erityisen haittariskin sisältävien pelien vapaamman markkinoinnin Veikkauksen verkkokaupassa. Veikkauksen verkkokauppa määriteltiin tammikuussa 2017 voimaan tulleessa uudistetussa arpajaislaissa erityiseksi pelipisteeksi, jossa on mahdollista markkinoida erityisiä pelihaittariskejä sisältäviä pelejä, joiden markkinointi on muuten kiellettyä. Tällaisia pelejä ovat muun muassa raha-automaattipelit ja vedonlyönti.

Se, että haittojen ehkäisy ja vähentäminen eivät olleet keskeisin tavoite rahapeliyhteisöjä yhdistettäessä, viittaa siihen, että muut syyt vaikuttavat edelleen vahvasti rahapelipolitiikan sisältöön. Selin (2016) onkin todennut, että haittojen ehkäisyllä ja vähentämisellä on rahapelipolitiikassa vähäisempi merkitys kuin alkoholi- ja tupakkapolitiikassa.

Vuoden 2017 joulukuussa sisäministeriö antoi asetuksen, jonka myötä käyttöön otettiin muun muassa vuorokausi- ja kuukausikohtaiset tappiorajat osalle internetissä pelattavista nopearytmisistä peleistä, mahdollisuus hakea pelikieltoa itselle sekä itse määriteltävät pakolliset rahansiirtorajat. Näin painopiste siirtyi aiempaa enemmän yksinoikeustoimijan itsesääntelyyn perustuvasta vastuullisuusohjelmasta julkisen valan sääntelytoimiin.

Sääntelyn kannalta keskeinen muutos oli myös sosiaali- ja terveystieteiden yhteisessä toimivan rahapelien toimeenpanon arviointiryhmän toiminnan käynnistyminen vuoden 2016 lopulla ja vakiintuminen vuoden 2017 aikana. Työryhmä arvioi rahapelien haittoja ja antaa lausuntoja muiden muassa uusista pelituotteista, vanhoihin peleihin tehtävistä sääntömuutoksista sekä pelien markkinoinnista.

Ajatus suomalaisen rahapelikulttuurin yhteiskunnallisesta vastuusta on perustunut siihen, että tuotot kertyvät edunsaajille hyviin tarkoituksiin. Tämän järjestelmän puitteissa rahoitetaan toimintaa yli miljardilla eurolla vuodessa.

1.2 Rahapelaaminen Veikkauksen rekisteritietojen valossa

Seuraavassa osiossa tarkastellut tiedot ja luvut perustuvat Veikkauksen tämän raportin kirjoittamista varten luovuttamiin tietoihin, ellei toisin mainita.

1.2.1 Rahapelien saatavuus

Kymenlaaksoon, Pirkanmaalle ja Uudellemaalle sijoitettujen rahapeliautomaattien määrä kasvoi yli neljällä sadalla vuosien 2016 ja 2017 välillä (taulukko 1). Vuonna 2016 rahapeliautomaatteja oli tutkimusalueilla yhteensä 8 281 ja vuonna 2017 yhteensä 8 704. Kasvu keskittyi Uudellemaalle. Uudellamaalla automaatteja oli vuonna 2017 tuhatta asukasta kohden noin 3,59. Kymenlaaksossa vastaava luku oli 4,49 ja Pirkanmaalla 3,78. Kymenlaaksossa rahapeliautomaatteja oli siten selkeästi tiheämmässä kuin

muilla tutkituilla alueilla, vaikka esimerkiksi Helsingissä sijaitsee Suomen ainoa kasino (Tilastokeskus 2018b).

Kymenlaaksossa oli myös lähes yhtä monta pelisalia (N = 5) kuin väestöltään noin kolme kertaa suuremmalla alueella Pirkanmaalla (N = 7). Kymenlaakson muita alueita suurempaa rahapeliautomaattien tarjontaa selittää luultavasti pyrkimys tarjota pelejä itärajan takaa tuleville turisteille. Tähän viittaa myös RAY:n nyt jo rauennut suunnitelma perustaa uusi kasino Vaalimaalle. Samalla kuitenkin muita alueita tiheämmin tarjolla olevat rahapeliautomaatit ovat myös paikallisen väestön pelattavissa, mikä aiemman tutkimustiedon valossa saattaa lisätä pelihaittojen riskiä (esim. Selin ym. 2018b).

1.2.2 Rahapelikulutus ja verkkopelaaminen

Tutkituilla alueilla rahapelituotot eli rahapeleihin hävitty rahamäärä lisääntyi hieman vuosien 2016 ja 2017 välillä (taulukko 2). Rahapeleihin hävittiin vuonna 2017 Kymenlaaksossa asukasta kohden rahaa keskimäärin noin 374 euroa. Vastaavat luvut olivat 310 euroa Pirkanmaalla ja 306 euroa Uudellamaalla. Koko maassa vastaava luku oli vuonna 2017 noin 322 euroa asukasta kohden (Tilastokeskus 2018b; Veikkaus 2018). Kymenlaakson rahapelikulutuksen korkeaa tasoa selittää todennäköisesti rahapelien suurempi saatavuus yhdistettynä itärajan ylittävien turistien pelaamiseen. Helsingin kasinon kävijämäärät puolestaan vähenivät, mutta toisaalta sen tuotot kasvoivat (taulukko 3).

Internetissä pelattavien pelien tuotto eli niihin hävityn rahan määrä kasvoi noin seitsemän prosenttia (ks. taulukko 2). Tutkituilla alueilla internetissä pelaavien määrä kasvoi 533 000 pelaajasta 545 000 pelaajaan vuodesta 2016 vuoteen 2017 (taulukko 4). Internetissä tapahtuvaan rahapelaamiseen liittyy osalla pelaajista mahdollisesti ns. kivijalkapelaamista korkeampi rahapelihaittojen riski (esim. Papineau ym. 2018). Erityisen suuri haittariski kuitenkin liittyy ns. monen kanavan kautta, käytännössä sekä verkon että kivijalan välityksellä, tapahtuvaan rahapelaamiseen (Hing ym. 2017; Salonen ym. 2017). Vuonna 2017 Veikkauksen liikevaihdosta noin 42 prosenttia tuli verkkokaupasta. Veikkauksen verkkopalveluissa asioi keskimäärin 525 000 asiakasta viikossa ja vuoden aikana yhteensä 1,3 miljoonaa asiakasta (Veikkaus 2018).

1.2.3 Pelirajoituskokonaisuuden vaikutuksia

Sisäministeriö asetti Veikkauksen internetissä pelattaviin rahapeleihin pelirajoituksia joulukuun 12. päivänä vuonna 2017. Veikkaukselta saatujen tietojen perusteella hieman yli 200 henkilöä asetti itselleen toistaiseksi voimassa olevan pelikiellon joulukuussa 2017. Lisäksi noin 5 000 henkilöä haki itselleen joulukuussa 2017 joitakin pelejä koskevan pelikiellon. Samassa kuussa noin 1 000 eri henkilöä käytti niin sanottua paniikinappia (panic button), joka mahdollistaa pelaamisen nopean keskeyttämisen 24 tunniksi. Vuoden 2018 maaliskuussa pelirajoitukset tulivat pakollisiksi kaikille

Veikkauksen verkkokaupan asiakkaille. Näin ollen vuoden 2018 muutokset pelirajoituksissa eivät ole vaikuttaneet tämän tutkimuksen tuloksiin. On myös luultavaa, että 12.12.2017 jälkeen asetetut rajoitukset eivät ole vaikuttaneet merkittävästi tämän tutkimuksen tuloksiin.

1.2.4 Rahapelihaittojen arviointi

Veikkaus käyttää ongelma- ja riskipelaajien määrän seurantaan kehittämänsä Vasuallinen asiakkuus -mallia (VasA), jolla pyritään tunnistamaan poikkeavasti pelaavat asiakkaat ja huomiomaan se yrityksen toiminnassa. Veikkauksen pelaajista noin 3,5 prosenttia kuuluu ns. VasA-ryhmään. Peliyhteisöjen yhdistymisen aikana Veikkaus uudisti kyseistä mallia, ja uudistettu malli otettiin alustavasti käyttöön tammikuussa 2018. Rekisteritietojen valossa Veikkaus ei ole pystynyt soveltamaan uutta VasA-mallia kolmen aiemman peliyhteisön erilliseen aineistoon. Veikkauksella ei ole toistaiseksi ollut käytössä muita rahapelihaittoja tarkastelevia indikaattoreita. Näin ollen Veikkaus ei ole voinut toistaiseksi arvioida pelirajoituskokonaisuuden seurauksia luotettavasti.

1.3 Rahapelihaittojen ehkäisy, vähentäminen ja hoitopalvelut

1.3.1 Rahapelihaittojen ehkäisy ja vähentäminen

Rahapelihaittojen ehkäisyllä tarkoitetaan kaikkia niitä toimenpiteitä, joilla ehkäistään ja vähennetään rahapelaamisesta yksilölle, läheisille ja yhteiskunnalle aiheutuvia haittoja. Toimenpiteet kohdistuvat rahapelien saatavuuden ja tarjonnan rajoituksiin. Kysyntään voidaan vaikuttaa esimerkiksi lisäämällä eri keinoin kansalaisten ja ammattilaisten tietoa rahapelaamiseen liittyvistä riskeistä. Rahapelien saatavuuden sääntelytoimet on arvioitu tehokkaimmaksi keinoksi rahapelihaittojen ehkäisyssä ja vähentämisessä. Rahapelien saatavuutta voidaan säännellä siten, että rahapelien ja niiden sijoituspaikkojen määrää, sijoituspaikkojen aukioloaikoja ja rahapelien markkinointia rajoitetaan. Rahapelaamiselle asetettu 18 vuoden ikäraja on keino rajoittaa alaikäisten rahapelaamista. Rahapelihaittojen ehkäisyn ja vähentämisen toimenpiteet kohdistuvat näiden lisäksi myös rahapelihaittoista tiedottamiseen ja valistukseen sekä pelitilanteiden, pelien ja riskitason rahapelaamisen sääntelyyn.

Ehkäisevän päihdetyön järjestämistä koskeva laki astui voimaan joulukuussa 2015 ja sisällytti rahapelihaittojen ehkäisyn osaksi kuntien ehkäisevää päihdetyötä. Vuonna 2016 kunnille suunnatussa kyselyssä rahapelihaittojen ehkäisyä ilmoitti tekevänsä (erittäin tai melko paljon) noin viidennes vastanneista kunnista (Warpenius 2018). Ammattilaisten mukaan ehkäisevää päihdetyötä haittasivat rahapelaamisen arkipäiväisyys ja resurssien niukkuus (Selin ym. 2018a).

1.3.2 Peruspalvelut, haittojen tunnistaminen ja puheeksiotto sekä hoidon tarpeen arviointi

Ongelmallista rahapelaamista on vaikea tunnistaa. Hoitoon hakeutuminen usein pitkittyy, mikä taas puolestaan johtaa haittojen lisääntymiseen. Peruspalveluilla, kuten terveyskeskuksilla, koulu- ja opiskeluterveydenhuollolla, työterveyshuollolla ja sosiaalitoimella, on tärkeä rooli rahapelihaittojen tunnistamisessa ja puheeksiotossa sekä hoidon tarpeen arvioinnissa.

Vuosina 2016–2018 Terveiden ja hyvinvoinnin laitos, Peliklinikka ja Ehyt ry ovat yhteistyössä kuntien sosiaali- ja terveydenhuollon ammattilaisten kanssa kehittäneet mallin rahapelaamisen puheeksiottoon, ongelman tunnistamiseen ja lyhytneuvontaan. Mallin käyttöönoton tukemiseksi on tehty menetelmäkoulutuspaketti, sosiaali- ja terveydenhuollon ammattilaisille räätälöity opas Rahapeliongelman tunnistaminen ja lyhytneuvonta (Björkenheim ym. 2018) sekä Avaimia rahapeliongelman hallintaan -oma-apuopas (Hodgins & Makarchuk 2017).

1.3.3 Valtakunnalliset tuki-, tieto- ja neuvontapalvelut

Tuki- ja neuvontapalveluihin kuuluvat ammattilaisten tarjoamat ohjaus ja neuvonta sekä oma-apu ja vertaistuki. Nämä palvelut on suunnattu pelaajille, jotka hakevat muu-
tosta rahapelaamiseen, ja heidän läheisilleen.

Peluuri tarjoaa matalan kynnyksen tuki-, ohjaus- ja neuvontapalveluita sekä välittää tietoa rahapeliongelman ehkäisystä ja hoidosta. Peluurin palveluihin kuuluvat auttava puhelin, vertaispuhelin, Chat-keskustelufoorumi, internetissä toteutettava Peli poikki -ohjelma sekä erilaisia muita sähköisiä tuki- ja neuvontapalveluja. Peluuri toimii valtakunnallisesti osana Peliklinikan palvelukokonaisuutta.

Peluurin auttavassa puhelimesta käytyjen peliongelmaa koskevien keskustelujen määrä kasvoi 14 prosenttia vuodesta 2016 vuoteen 2017. Peluurin tarjoaman Chat-keskustelufoorumin osallistujien määrä kasvoi puolestaan viidenneksellä. Keväällä 2017 Peluurissa käynnistyi OmaPeluuri-vertaistukipalvelu ongelmallisesti pelaaville ja heidän läheisilleen. Rekisteröityminen OmaPeluurin ryhmiin on ollut vilkasta, ja Peli poikki -hoito-ohjelman kysyntä on kasvanut vuosi vuodelta. Vuonna 2017 ohjelmassa aloitti kaksi uutta terapeuttia kahden aikaisemman lisäksi (Silvennoinen ym. 2018). Peluurin tavoin myös A-klinikkasäätiön ylläpitämä Päihdelinkki tarjoaa palveluja rahapelaajille ja heidän läheisilleen (tietopankki, neuvonta, testit ja rahapelipäiväkirja).

Tieto- ja tukipiste Tiltti on Sininauhaliiton ylläpitämä, mutta toimii osana Peliklinikkaa. Tiltin toiminta jakautuu sosiaalialan ammattilaisten tarjoamaan matalan kynnyksen tuki- ja neuvontapalveluun sekä avoimeen ja suljettuun ryhmätoimintaan, joka perustuu vertaistukeen ja kokemusasiantuntijoiden toimintaan. Vuonna 2017 Tilttiin hakeutui 133 ensikävijää, joista suurin osa oli pelaajia. Tiltti on laajentanut pelaajien läheisille suunnattuja palveluita: vuonna 2017 käynnistyi pelaajille ja läheisille tarkoitettu Perheklubi.

Suomessa on kaksi valtakunnallista vertaisryhmätoiminnan järjestäjää. Sosped-säätiön Pelirajatön-ryhmät ja Nimettömät Pelurit (Gamblers Anonymous, GA) tarjoavat vertaistukea ongelmapelaajille ja heidän läheisilleen. Pelirajatön-toiminnassa tukiryhmien määrä on kasvanut vuodesta 2016 vuoteen 2017 (N = 33 ja 39). Osallistujien (pelaajat ja läheiset) määrä on kasvanut eniten, sillä vuonna 2016 heitä oli 201, kun taas vuonna 2017 heitä oli jo 297. Myös toimintaan osallistuvien paikkakuntien määrä lisääntyi vuonna 2017 (N = 14 ja 18).

Rahapeliongelmaan liittyy tyypillisesti taloudellisen tilanteen selkeä heikkeneminen. Taloudellista tukea ja neuvontaa tarjoavat Kela, kuntien talous- ja velkaneuvonta ja sosiaalitoimistot, evankelisluterilaisen kirkon diakoniatyö sekä Takuusäätiö.

1.3.4 Rahapeliongelman hoito

Rahapeliongelman hoidon järjestämisvastuu on kunnilla osana sosiaali- ja terveydenhuollon palveluja. Hoidon järjestämistavoissa ja sisällöissä on kuntakohtaisia eroja. Pääsääntöisesti rahapeliongelman hoitoa tarjotaan osana kunnan mielenterveys- ja päihdepalveluja.

Vuosina 2016–2017 rahapeliongelmiin hoitoon liittyvissä palveluissa on tapahtunut kuntakohtaisia muutoksia sosiaali- ja terveydenhuollosuhteiden uudistukseen valmistautumisen myötä. Kattavaa tietoa siitä, miten rahapeliongelmiin hoito on Suomessa järjestetty (Castrén ym. 2015) tai miten palvelut ovat muuttuneet, ei ole toistaiseksi ollut saatavilla.

Vuodesta 2010 lähtien toiminut Peliklinikka on rahapeliongelmiin erikoistunut palvelukokonaisuus, johon kuuluvat Tiltti, Peluuri ja avohoito. Peliklinikka on Helsingin ja Vantaan kaupunkien, järjestöjen ja valtion (THL) yhteishanke. Vuosina 2016 ja 2017 Peliklinikan avohoidon asiakkaiden määrä on vähentynyt. Vuodesta 2016 alkaen Peliklinikalle on päässyt ilman ajanvarausta (kertaluonteinen päivystysaika). Peliklinikan avohoidossa kerätään tietoa asiakaskäynneistä. Vuonna 2016 asiakaskäyntejä oli 1 483, vuonna 2017 niitä oli 1 445, kun taas vuonna 2018 asiakaskäyntejä oli peräti 1 528 avohoidon alimiehityksestä huolimatta.

Rahapeliongelmaan apua tarjoaa myös A-klinikkasäätiö, jolla on avo- ja ympärivuorokautisia palveluja päihdeongelmallisille eri puolilla Suomea. A-klinikkasäätiön arvion mukaan noin kolmella prosentilla asiakkaista käynnin syynä on rahapeliriippuvuus, jolloin A-klinikkasäätiön (A-klinikoiden) avohoidon palveluissa kohdataan noin 600 rahapelaamisensa takia tullutta asiakasta (Sjöholm & Pajula 2015).

Avohoitopalveluja tarjoavat myös yksityiset palveluntuottajat, jotka ovat erikoistuneet useimmiten rahapeliriippuvuuden psykososiaalisiin hoitomuotoihin.

2 Tutkimusmenetelmät

Tutkimus tehtiin sosiaali- ja terveysministeriön toimeksiannosta yhteistyönä Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitoksen (THL), Helsingin yliopiston ja Tilastokeskuksen kanssa. Tilastokeskus keräsi Rahapelikyselyn aineiston THL:n tilauksesta verkko- ja postikyselyn yhdistelmänä. Ensimmäinen aineistonkeruu tehtiin tammi–maaliskuussa 2017, jolloin pelaamista ja rahapelihaittoja tarkasteltiin takautuvasti vuoden 2016 osalta. Toinen aineistonkeruu oli tammi–huhtikuussa 2018, jolloin pelaamista ja rahapelihaittoja tarkasteltiin takautuvasti vuoden 2017 osalta.

2.1 Kohdejoukko ja otanta

Otos poimittiin satunnaisotantana Tilastokeskuksen Suomen väestöä koskevasta tietokannasta vuoden 2016 lopussa. Perusjoukoksi määriteltiin suomen- ja ruotsinkielinen vähintään 18 vuotta täyttänyt väestö kolmen maakunnan (Uusimaa, Pirkanmaa, Kymenlaakso) alueelta. Vuoden 2015 väestökyselyn perusteella Uudellamaalla oli rahapeliongelmaa 3,0 prosentilla väestöstä; vastaava koko maata koskeva luku oli 3,3 prosenttia (Salonen & Raisamo 2015). Uudenmaan valintaan vaikutti myös se, että siellä toimii rahapeliongelmiin hoitoon erikoistunut Peliklinikka, joten palvelujen tarjonta on paremmalla tasolla kuin useimmissa muissa Suomen maakunnista.

Pirkanmaalla rahapeliongelmaa oli 1,9 prosentilla väestöstä (Salonen & Raisamo 2015). Tampereelle on suunnitteilla uusi kasino, ja se avataan luultavasti vuonna 2020. Tämä tutkimus tarjoaa tietoa ennen kasinon tuloa vallitsevasta tilanteesta Pirkanmaalla.

Kymenlaaksossa ja Etelä-Karjalassa rahapeliongelmaa oli 4,3 prosentilla väestöstä (Salonen & Raisamo 2015). Tietääksemme Kymenlaaksossa ei ole aktiivisesti kehitetty rahapeliongelmiin hoitopalveluja tai rahapelihaittojen ehkäisyä. Se toimii siis hyvänä vertailukohtana varsinkin Uudellemaalle, jossa palveluja on jo verrattain runsaasti.

Valituilla alueilla oli paljon (yli 10 %) muunkielistä väestöä, josta osan tiedettiin osaavan riittävästi joko suomea tai ruotsia, joten kielirajausta lavennettiin. Mukaan otettiin suomen- ja ruotsinkielisten lisäksi saamen-, norjan- ja tanskankieliset, sellaiset venäjänkieliset, jotka ovat Suomen kansalaisia, sekä muunkielisistä ne, jotka ovat saaneet Suomen kansalaisuuden ennen vuotta 2013. Tätä kielirajausta lukuun ottamatta lopulliseen tavoiteperusjoukkoon kuuluivat kaikki 18-vuotiaat tai sitä vanhemmat, valituilla maantieteellisillä alueilla asuvat henkilöt, pois lukien laitospöytä.

Vuoden 2016 lähtöotokseen muodostettiin kuusi ositetta (olettaen, että kielirajaus on voimassa):

1. ennen vuotta 1992 syntyneet Uudenmaan maakunnasta, n = 11 750
2. vuosina 1992–1998 syntyneet Uudenmaan maakunnasta, n = 2 093
3. ennen vuotta 1992 syntyneet Pirkanmaan maakunnasta, n = 3 837
4. vuosina 1992–1998 syntyneet Pirkanmaan maakunnasta, n = 709
5. ennen vuotta 1992 syntyneet Kymenlaakson maakunnasta, n = 1 413
6. vuosina 1992–1998 syntyneet Kymenlaakson maakunnasta, n = 198.

Aikaisempien tutkimusten perusteella tiedettiin, että rahapeliongelma on yleisin nuorimmassa ikäryhmässä (esim. Turja ym. 2012; Salonen & Raisamo 2015). Tämän takia 18–24-vuotiaista tehtiin ylipoiminta: ikäryhmän väestöosuus on noin 10 prosenttia, mutta otokseen valittiin 15 prosenttia.

Ensimmäisellä kierroksella otoskoko oli 20 000 henkilöä (taulukko 5). Otos poimittiin ositteittain käyttäen systemaattista satunnaisotantaa pysyvän asuinpaikkatunnuksen mukaan lajitellusta perusjoukosta. Menetelmä tuottaa tarkasti väestön aluejakaumaa noudattavan otoksen. Lisäksi tarkistettiin, ettei samasta asutokunnasta ole osunut useampia kohdehenkilöitä otokseen. Vastaajia oli 7 186. Heistä seurantatutkimuksen kutsun lähettämiseen suostui 4 611 vastaajaa. Tietoon tulleen ylipeiton poistamisen jälkeen lopullinen seurantatutkimuksen tiedonkeruun otos oli 4 581 (taulukko 5).

2.2 Tiedonkeruu

Ensimmäinen aineisto kerättiin tammi–maaliskuussa vuonna 2017, ja keruuprosessi on kuvattu yksityiskohtaisesti ensimmäisen vaiheen tul raportissa (Salonen ym. 2017a). Seurantatutkimuksen tiedonkeruu käynnistyi verkkokyselyllä, johon oli mahdollista vastata koko tiedonkeruun ajan. Seurantatutkimuksen tiedonkeruustrategiaa suunniteltaessa käytettiin hyväksi tietoa edellisen vuoden vastausmoodista. Vuonna 2017 verkkolomakkeella vastanneille lähetettiin kirje, jossa kerrottiin tutkimuksesta ja annettiin ohjeet verkkokyselyyn vastaamiseen. Vuonna 2017 postilomakkeella vastanneille taas lähetettiin heti ensimmäisessä postituksessa paperilomake, josta löytyivät myös ohjeet verkkovastaamiseen.

Molemmille ryhmille (verkkovastaajat ja postilomakevastaajat) lähetettiin alkupe-
räisen kutsun lisäksi muistutuskirjeitä. Tutkittaville lähetetyt kutsu- ja muistutuskirjeet löytyvät liitteistä 1–6 ja kyselylomake liitteistä 7–8. Verkkovastaajat saivat paperilomakkeen yhden muistutusviestin jälkeen. Muistutuksia lähti postilomakevastaajille kaksi ja verkkovastaajille kolme. Tämä johtui postivastauskierroksen vaatimasta pidemmästä palautumisajasta. Vastaamisaika päättyi huhtikuun 2018 loppuun mennessä.

Tiedonkeruun käynnistyttyä tutkimuksesta uutisoitiin Tilastokeskuksen ja THL:n verkkosivuilla. Perinteisten viestintäkanavien lisäksi tiedonkeruusta uutisoitiin sosiaa-

lisessä mediassa (Twitter, Facebook, Tilastotohtori, Instagram). Tutkimukselle tehtiin myös omat verkkosivut: www.thl.fi/rahapelikysely.

2.3 Vastausaktiivisuus, kato ja ylideitto

Rahapelikyselyyn saatiin kaikkiaan 2 624 hyväksyttyä vastausta, jolloin lopullinen vastausosuus oli 57,3 prosenttia vuoden 2016 vastanneista ja seuratatutkimuksen kutsuun suostuneista laskettuna. Vastauksista 1 877 saatiin internetissä ja 747 postikyselyllä. Tutkimuksen kato oli 1 957 henkilöä. Ylideiton osuus oli vähäinen, ja vain pienelle osalle katoa saatiin yksiselitteinen syy. Tämä on tavallista posti- ja verkkokyselyissä. Aineistonkeruutavan mukaan tarkasteltuna vastaajajakauma on tyypillinen verkko- ja postikyselyn yhdistelmälle: reilut 70 prosenttia vastaajista vastasi internetissä, hieman alle 30 prosenttia postikyselyllä.

Kun vastauskatoa tarkastellaan taustamuuttujien valossa (taulukot 6 ja 7), huomataan, että miehet vastasivat hieman naisia aktiivisemmin monissa ikäluokissa. Yleisesti miehet vastaavat kyselytutkimuksiin hieman naisia harvemmin. Myös kyselyn aihe vaikuttaa vastausaktiivisuuteen. On mahdollista, että rahapeliaihe vetoaa enemmän miespuolisiin vastaajiin. Ensimmäisellä kierroksella naiset vastasivat miehiä aktiivisemmin. Toiselle keruukierrokselle on siis mahdollisesti valikoitunut enemmän miehiä, joita rahapelit aiheena kiinnostavat. Vanhemmat ikäluokat ovat vastanneet nuorempia aktiivisemmin. Korkeampi koulutus oli positiivisesti yhteydessä vastausaktiivisuuteen.

2.4 Kyselylomake ja muuttujaryhmät

Kyselylomake sisälsi viisi muuttujaryhmää: 1) mielipiteet rahapeliin markkinoinnista, 2) rahapeliin pelaaminen, 3) oman rahapelaamisen arviointi, 4) läheisten rahapelaaminen ja 5) taustatiedot. Yhteenveto osoista, käytetyistä mittareista ja mitta-asteikoista ja kohderyhmästä on esitetty taulukossa 8.

Rahapelaamisen mahdollisia kielteisiä seurauksia tarkasteltiin monesta eri näkökulmasta. Haitta-indikaattoreina käytettiin vastaajan subjektiivista näkemystä pelaamisen ongelmallisuudesta, validoitua PPGM-rahapeliongelmanmittaria (Problem and Pathological Gambling Measure; Williams & Volberg 2010; Williams ym. 2014) ja Harms Checklistin (Browne ym. 2016; Langham ym. 2016; Li ym. 2016) lyhyitä versioita (SGHS-10 ja SGHS-18).

Rahapeliongelmia arvioivien mittareiden vertailu osoittaa, että PPGM mittaa monipuolisimmin nimenomaan erilaisia rahapelihaittoja. PPGM on myös kansainvälisissä tutkimuksissa osoittautunut herkimmäksi ja tarkimmaksi välineeksi tunnistaa rahapeliongelma (Salonen ym. 2014; Williams & Volberg 2014). Vastaavasti SGHS-10 on kehitetty varta vasten väestötason tutkimuksiin (Browne, Goodwin & Rockloff 2017). SGHS-18 taas mittaa monipuolisesti rahapelaamisen kielteisiä seurauksia haittakategorioittain (Latvala ym. julkaisematon käsikirjoitus). Rahapelihaittoja tarkasteltiin myös

haittojen määrän näkökulmasta. Edellä mainitut mittarit ja rahapelaamisen motivaatio-tekijöitä tarkasteleva kysymys (Williams ym. 2017) suomennettiin tutkimusryhmässä takaisinkäännöstekniikkaa ja mittareiden kehittäjien (Williams, Volberg & Browne) asiantuntemusta hyödyntäen.

Rahapelaamista tarkastelevat kysymykset, kuten pelityyppien valinta, rahapelikulutus ja näkemys oman rahapelaamisen ongelmallisuudesta, sekä läheisille koituneita haittoja tarkasteleva kysymys muotoiltiin Suomalaisten rahapelaaminen -tutkimusta hyödyntäen (esim. Turja ym. 2012; Salonen & Raisamo 2015). Muut kysymykset on kehitetty yhteistyössä Rahapelikyselyn tutkimusryhmän ja Peliklinikan henkilökunnan kanssa. Kyselylomake esiteltiin yhteistyössä THL:n ja Tilastokeskuksen kanssa.

Haastattelulomakkeen kysymysten lisäksi vastaajista käytettiin seuraavia Tilastokeskuksen rekisteritietoja: sukupuoli, ikä, työssäkäynti, alue (Uusimaa, Pirkanmaa, Kymenlaakso) ja kuntaryhmä. Kuntaryhmä perustuu Tilastokeskuksen tilastolliseen kuntaryhmitykseen, jossa Suomen kunnat jaetaan kolmeen ryhmään: kaupunkimaiset, taajaan asutut ja maaseutumaiset.

2.5 Tutkimusaineisto ja sen painottaminen

Tutkimusaineisto tarkistettiin Tilastokeskuksessa, ja aineistosta poistettiin hylätyt havainnot eli tyhjät ja tuplavastaukset sekä liikaa osittaiskatoa sisältävät vastaukset. Verkko- ja postikyselyaineistot tarkistettiin erikseen, ja sen jälkeen aineistot yhdistettiin. Tutkimusaineistoon liitettiin seuraavat väestörekisterin taustatiedot: ikä (ikäryhmä), sukupuoli, siviilisäät, asutokunnan koko, lasten lukumäärä, alaikäisten lasten lukumäärä, kieli (suomi, jokin muu tai ruotsi), koulutusaste, maakunta, suuralue, maaseutu-kaupunkiluokitus, kuntaryhmä, ELY-keskus, aluehallintovirasto sekä vielä lopuksi painokertoimet.

Tutkimusaineiston painotus perustuu kalibrointimenetelmään. Painotus toteutettiin seurantatutkimuksessa seuraavasti: Seurantatutkimukseen osallistuneiden lähtöpainoiksi otettiin vuoden 2016 tutkimuksen painot. Näitä painoja muokattiin kalibrointimenetelmällä. Painojen kalibroinnissa tutkimusaineistosta estimoidut valittujen muuttujien jakaumat pakotettiin vastaamaan perusjoukon jakaumia. Menetelmällä pyritään pienentämään vastauskadon aiheuttamaa harhaa sekä tehostamaan estimointia.

Painojen kalibroinnissa käytettiin väestökehikon (viiteajankohta helmikuu 2018) ikä-sukupuolijakaumaa (ikäluokat 20–24, 25–34, 35–44, 45–54, 55–64, 65–74, 75+), koulutusastejakaumaa (3 luokkaa: perusaste, keskiaste, korkea-aste) sekä aluejakaumia (maakunta, 3 luokkaa sekä kaupunki-maaseutuluokitus, 7 luokkaa). Asetelmapainot kalibroitiin CALMAR2-makrolla.

2.6 Aineiston analyysi

Tutkimuksen päätuloksia tarkasteltiin kaikilla kolmella alueella yhteisesti ja vastaajaryhmittäin ensisijaisesti sukupuolen, iän ja asuinalueen mukaan, ja vuoden 2017 vastaajaryhmittäiset tarkastelut tehtiin pääosin myös nettotulojen, työssäkäynnin ja kuntaryhmän mukaan. Poikkeuksena tästä mainittakoon, että suoranaisesti rahapelaamiseen liittyviä asioita – rahapelikulutusta, rahapelaamisen syitä, rahapelaamiseen liittyviä tietoja ja rahapelaamisen hallinnan välineiden käyttöä – tarkasteltiin ainoastaan niistä henkilöistä, jotka olivat pelanneet rahapelejä vuonna 2016 tai vuonna 2017. Aikavertailussa käytettiin vuoden 2016 taustatietoja ja vastaajaryhmittäisessä tarkastelussa vuoden 2017 taustatietoja.

Vastaajaryhmittäisten erojen tilastollisen merkitsevyyden tarkastelussa käytettiin Khiin neliö -testiä (prosenttiosuudet) ja t-testiä (keskiarvot). Aikavertailuissa erojen tarkastelussa käytettiin McNemar-testiä (prosenttiosuudet) ja parittaista t-testiä (keskiarvot), jotka sopivat kahden riippuvan otokseen vertailuun. Koska aikavertailtavassa muuttujassa oli enemmän kuin kaksi luokkaa, prosenttiosuuksien vertailussa käytettiin McNemar–Bowker-testiä. Jos prosenttiosuuksien vertailussa käytettiin monivertailua, testien p-arvoille tehtiin Bonferroni-korjaus. Prosenttiosuudet on määritelty painotetusta aineistosta ja frekvenssit painottamattomasta aineistosta. Keskiarvoja kuvaavien tulosten yhteydessä raportoidaan valikoidusti myös keskiluku (mediaani), tyypillisimminkin esiintynyt luku (moodi) sekä 95 prosentin luottamusvälit. Tilastolliset analyysit tehtiin SPSS- ja R-tilasto-ohjelmilla. Raportoitaessa tutkimustuloksia ainoastaan tilastollisesti merkitsevät ($p \leq 0,05$) erot on nostettu esiin.

Vuoden 2017 aineistossa suurimman kulutuksen arvon arvioitiin olevan poikkeava havainto. Koska poikkeavan kulutuksen ilmoittanut henkilö pelasi rahapelejä päivittäin molempina tutkimusvuosina ja hänen kulutuksensa kasvoi, valittiin aineistosta kaikki vastaavat ehdot täyttäneet henkilöt. Näille henkilöille laskettiin keskimääräinen kulutuksen kasvu. Poikkeava havainto korvattiin kertomalla saman henkilön vuoden 2016 kulutus tällä keskimääräisellä kulutuksella.

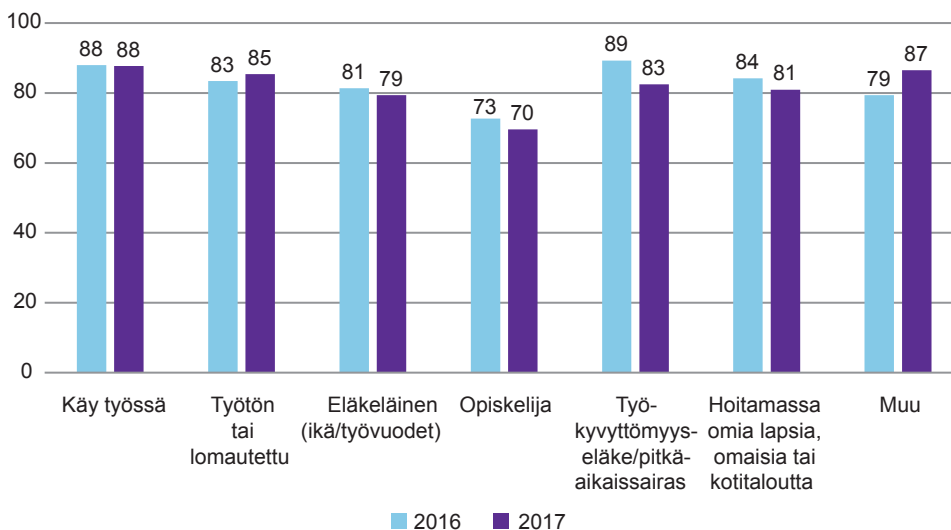
2.7 Tutkimuseettiset näkökulmat

Tutkimukselle on saatu Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen tutkimuseettisen lautakunnan puoltava lausunto (THL/1390/6.02.01/2016). Erikseen määriteltyjen rekisteritietojen hyödyntämiselle on jatkoanalyyseissä saatu Tilastokeskuksen tilastoeettisen lautakunnan puolto (Tilastoeettinen lautakunta 5/2017, pöytäkirjan ote, 1.12.2016), ja tutkittaville jaettavaan materiaaliin tehtiin Tilastokeskuksen ehdottamat täsmennykset. Viimeisimmän muistutuskirjeen lisääminen tutkimusprotokollaan tehtiin niin ikään Tilastokeskuksen tilastoeettisten käytäntöjen mukaisesti.

3 Rahapelaaminen

3.1 Rahapeliin pelaaminen

Vähintään yhtä rahapelityyppiä edellisenä vuonna pelanneet määriteltiin rahapelaajiksi. Rahapelaajiksi määriteltiin myös ne postikyselyyn vastanneet henkilöt, jotka olivat jättäneet pelityyppikohtaiset kysymykset vastaamatta, mutta raportoivat kuluttaneensa rahaa rahapeleihin. Valtaosa Uudellamaalla, Pirkanmaalla ja Kymenlaaksossa asuvista 18 vuotta täyttäneistä oli pelannut rahapelejä vuonna 2017 (83 %; naiset 81 %, miehet 86 %) (taulukko 9).



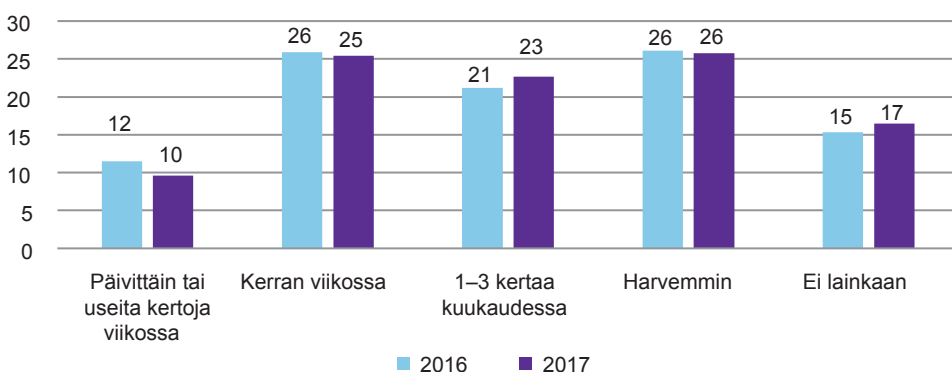
Kuvio 2. Rahapelaamisen yleisyys työtilanteen mukaan vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (%)

Figure 2. Gambling participation by employment status in 2016 and 2017 (% of respondents)

Rahapelaajien osuus pieneni vuoden 2016 ja 2017 välillä tilastollisesti merkitsevästi (taulukko 9). Rahapelaajien osuus pieneni miehillä sekä 35–49- ja 50–64-vuotiailla vuodesta 2016 vuoteen 2017. Rahapelaajien osuus pieneni myös työkyvyttömyyseläkkeellä olevilla tai pitkäaikaaisesti sairailta (kuvio 2) ja Uudellamaalla asuvilla.

3.2 Rahapelaamisen useus

Vuonna 2017 yli kolmannes vastaajista (35 %) pelasi rahapelejä viikoittain (taulukko 10, kuvio 3). Miesten tyypillisin pelaamistiheys oli kerran viikossa (27 %) ja naisten harvemmin kuin kuukausittain (31 %). Rahapelaamisen useus muuttui vuoden 2016 ja 2017 välillä tilastollisesti merkitsevästi. Vuonna 2017 päivittäin tai useita kertoja viikossa pelanneiden osuus oli kaksi prosenttiyksikköä pienempi kuin vuonna 2016. Toisaalta 1–3 kertaa kuukaudessa pelanneiden osuus oli kaksi prosenttiyksikköä suurempi vuonna 2017 verrattuna vuoteen 2016. Muutoksia pelaamisen useudessa näkyi molemmilla sukupuolilla, mutta myös 35–49-vuotiailla sekä Uudellamaalla ja Pirkanmaalla asuvilla. Tarkasteltaessa rahapelaamisen useutta kaksiluokkaisesti, vähintään kerran viikossa pelaaminen oli harvinaisempaa vuonna 2017 verrattuna vuoteen 2016 ($p \leq 0,001$).



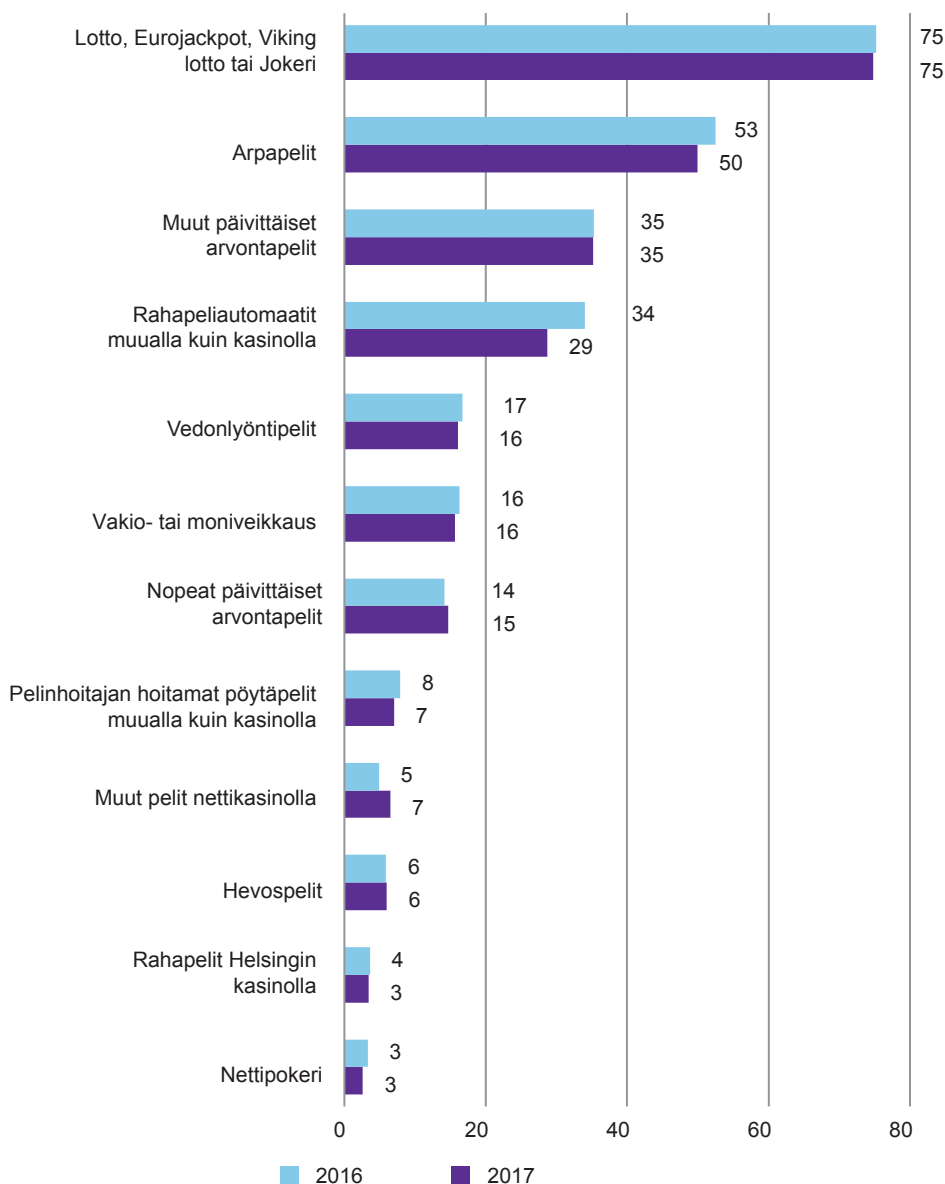
Kuvio 3. Rahapelaamisen useus vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (%)
Figure 3. Gambling frequency in 2016 and 2017 (% of respondents)

3.3 Yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien eri rahapelityyppien pelaaminen

Eniten pelatut yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavat rahapelityypit olivat lottopelit (Lotto, Eurojackpot, Vikinglotto, Jokeri) ja arpapelit, kuten Ässä, Kasino ja Luonto-arpa (taulukko 11, kuvio 4). Kolme neljännestä (75 %) oli pelannut vähintään kerran lottopelejä vuonna 2017 ja puolet arpapelejä (50 %). Pelatuimpien rahapelityyppien joukkoon kuuluivat myös hidasrytmiset päivittäiset arvontapelit, kuten Keno (35 %) ja rahapeliautomaatit muualla kuin kasinolla (29 %).

Naisten ja miesten eri rahapelityyppien pelaaminen erosi toisistaan (taulukko 11). Miehet pelasivat kaikkia rahapelityyppejä, paitsi Veikkauksen arpapelejä, enemmän kuin naiset. Veikkauksen lottopelien ja hidasrytmisten päivittäisten arvontapelien pelaaminen oli yleisintä 50–64-vuotiaiden ikäryhmässä, kun Veikkauksen nopeiden päivittäisten arvontapelien pelaaminen taas oli yleisintä 25–34- ja 35–49-vuotiaiden ikäryhmissä. Näissä ikäryhmissä myös Veikkauksen arpapelien pelaajien osuus oli suurin. Vakio- ja moniveikkaajien ja vedonlyöjien osuus oli suurin 35–49-vuotiaiden ikäryhmässä. Toisaalta nuorimpien eli 18–24-vuotiaiden ikäryhmässä oli eniten kasinopelien, pelihoitajan hoitamien pöytäpelien ja nettikasinopelien (muiden kuin pokerin) pelaajia. Vastaavasti hevospelien pelaajien osuus oli suurin 75-vuotiailla ja sitä vanhemmilla.

Vertailtaessa yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien eri rahapelien pelaamista vuosina 2016 ja 2017 havaittiin, että pelaaminen pysyi pääosin ennallaan (taulukko 12, kuvio 4). Ainoastaan raha-automaattipelien (muualla kuin kasinolla) ja arpapelien pelaajien osuus pieneni tilastollisesti merkitsevästi. Vastaavasti nettikasinopelien (muut kuin nettipokeri) pelaajien osuus kasvoi tilastollisesti merkitsevästi.

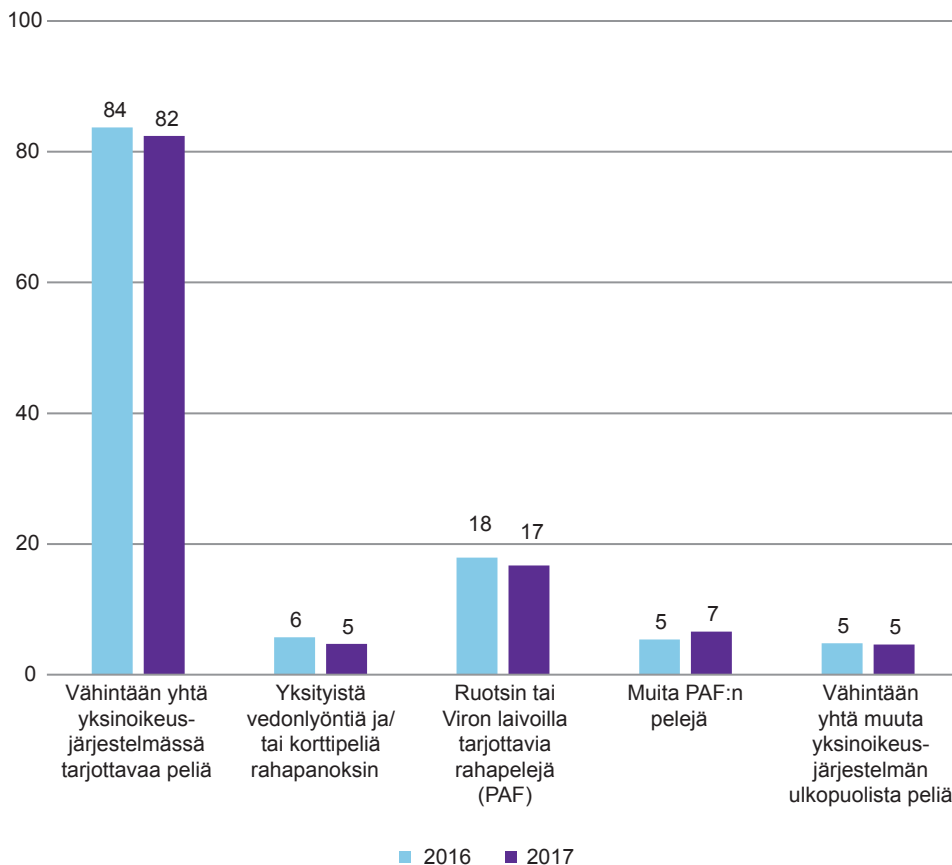


Kuvio 4. Yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien pelityyppien pelaaminen vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (%)

Figure 4. Gambling participation in game types provided under the Finnish monopoly system in 2016 and 2017 (% of respondents)

3.4 Rahapelaaminen pelin tarjoajan mukaan

Vuonna 2017 vastaajista 61 prosenttia oli pelannut ainoastaan yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavia rahapelejä. Rahapelaamisen tarkastelu pelin tarjoajan mukaan osoitti, että PAF:n pelien (muualla kuin laivalla) pelaaminen lisääntyi vuoden 2016 ja 2017 välillä tilastollisesti merkitsevästi. Yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien pelien pelaamisen ja yksityisen rahapelaamisen (yksityinen vedonlyönti ja/tai korttipeli rahapanoksin) osuudet taas pienenevät vuoden 2016 ja 2017 välillä tilastollisesti merkitsevästi (taulukot 12 ja 13, kuvio 5).



Kuvio 5. Rahapelaaminen vuonna 2016 ja 2017 pelin tarjoajan mukaan, osuudet vastaajista (%)

Figure 5. Gambling participation in 2016 and 2017 by operator(s) (% of respondents)

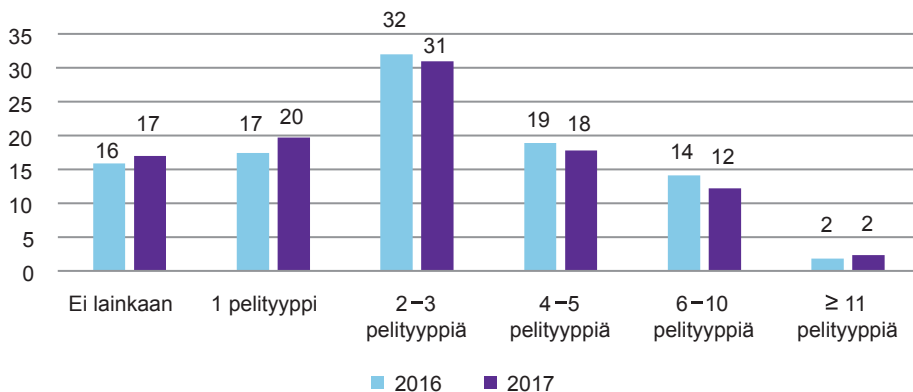
Vuoden 2017 pelaajista 74 prosenttia oli pelannut ainoastaan yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavia rahapelejä (taulukko 14). On huomionarvoista, että vastaajissa oli vain kaksi henkilöä, jotka olivat pelanneet ainoastaan yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia pelejä (pois lukien PAF:n pelit laivalla) vuonna 2017. Heidän vähäisen määränsä takia seuraavat vastaajaryhmittäiset tarkastelut tehtiin ilman heitä.

Naiset pelasivat yksinomaan yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavia rahapelejä miehiä useammin. Vain yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavia rahapelejä pelaavien osuus oli pääosin sitä suurempi, mitä iäkkäämmästä ikäryhmästä oli kyse. Viisisataa euroa tai vähemmän kuukaudessa ansaitsevien joukossa oli vähiten yksinomaan yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavia rahapelejä pelanneita. Vastaavasti kotona lasta tai omaista hoitavien, eläkkeellä ja työkyvyttömyyseläkkeellä olevien ja pitkäaikaissairaiden joukossa yksinomaan yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavia rahapelejä pelanneiden osuudet olivat suurimmat. Tulokset olivat samansuuntaisia tarkasteltaessa vain internetissä pelanneita (taulukko 15).

3.5 Pelattujen rahapelityyppien määrä

Vastaajat olivat pelanneet keskimäärin kolmea (2,97) rahapelityyppiä vuonna 2017 (95 %:n luottamusväli 2,86–3,09). Rahapelityyppien määrä vaihteli nollasta 18:aan (mediaani 2, moodi 1). Vuonna 2017 kaikista vastaajista 32 prosenttia oli pelannut vähintään neljää rahapelityyppiä (taulukko 16). Neljän tai sitä useamman pelityypin pelaaminen oli miehillä yleisempää kuin naisilla. Vähintään neljän pelityypin pelaaminen oli yleisintä 25–34-vuotiailla ja 35–49-vuotiailla ja harvinaisinta 75-vuotiailla tai sitä vanhemmilla. Työssäkäyntiä tarkasteltaessa havaittiin, että neljän tai sitä useamman pelityypin pelaaminen oli selkeästi yleisintä työttömillä ja lomautetuilla (52 %). Aluetarkastelu taas osoitti, että neljän tai sitä useamman pelityypin pelaaminen oli harvinaisinta Uudellamaalla (31 %) ja yleisintä Kymenlaaksossa (42 %).

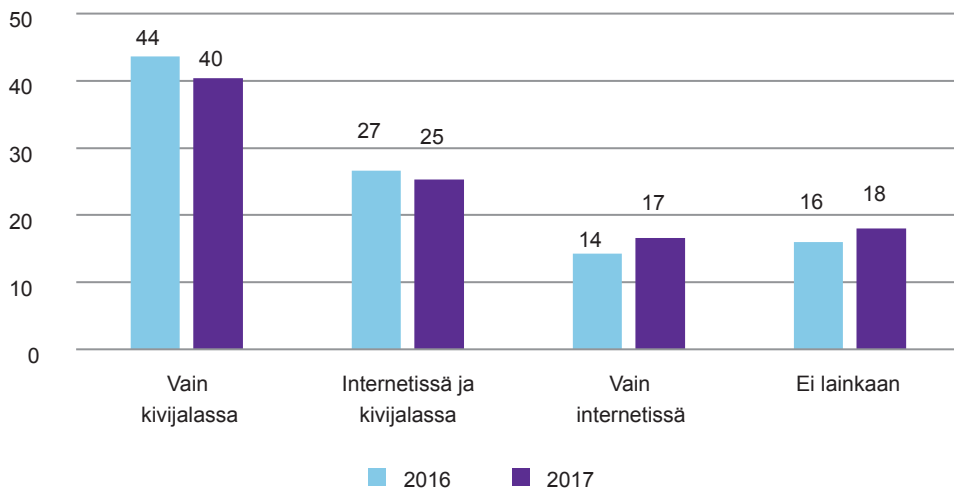
Pelattujen rahapelityyppien määrä väheni tilastollisesti merkitsevästi vuosien 2016 ja 2017 välillä molemmilla sukupuolilla ja erityisesti 50–65-vuotiailla sekä Uudellamaalla ja Pirkanmaalla asuvilla (taulukko 17, kuvio 6). Tarkasteltaessa pelattujen rahapelityyppien määrää kaksiluokkaisesti, neljän tai yli neljän pelityypin pelaaminen oli harvinaisempaa vuonna 2017 verrattuna vuoteen 2016 ($p \leq 0,001$).



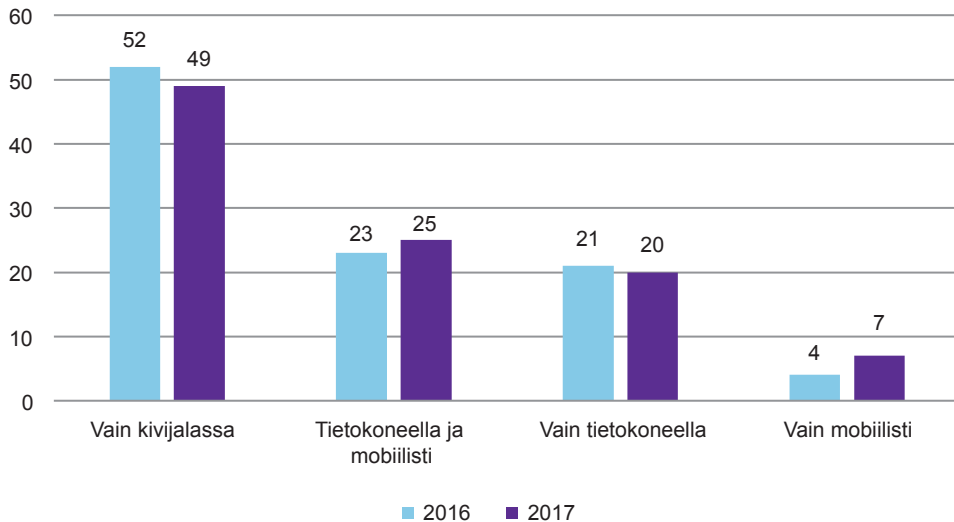
Kuvio 6. Pelattujen rahapelityyppien määrä vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (%)
Figure 6. Number of game types gambled in 2016 and 2017 (% of respondents)

3.6 Rahapelaamisen kanava

Kaikista vastaajista 42 prosenttia oli pelannut internetissä vuonna 2017 (taulukko 18, kuvio 7). Vuonna 2017 vastaajista 17 prosenttia oli pelannut ainoastaan internetissä ja joka neljäs (25 %) oli pelannut sekä internetissä että niin sanotusti kivijalassa. Kivijalkapeleillä viitataan rahapelitarjontaan muualla kuin internetissä, esimerkiksi yksinoikeusjärjestelmän pelipisteissä (kasinolla, pelisaleissa jne.) sekä pelien jälleenmyyjien tiloissa (kioskeissa, ruokakaupoissa, ravintoloissa jne.).



Kuvio 7. Rahapelaamisen kanava vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (%)
Figure 7. Gambling mode in 2016 and 2017 (% of respondents)



Kuvio 8. Rahapelaaminen kanava vuonna 2016 and 2017, osuudet pelaajista (%)
Figure 8. Gambling mode in 2016 and 2017 (%) (% of gamblers)

Miehet pelasivat internetissä naisia useammin (taulukko 18). Internetissä pelaavien (vain internetissä pelaavat sekä internetissä ja kivijalassa pelaavat) osuus oli suurin 25–34-vuotiaiden (51 %) ja 35–49-vuotiaiden (50 %) ryhmässä. Internetissä pelaaminen oli yleisintä työttömillä ja lomautetuilla (54 %). Nettotulojen tarkastelu osoitti, että internetissä pelaaminen oli pääosin sitä yleisempää, mitä suuremmat nettotulot vastaajalla oli. Aluetarkastelu taas osoitti, että internetissä pelaaminen oli harvinaisinta Uudellamaalla (40 %) ja yleisintä Kymenlaaksossa (53 %).

Vain internetissä pelaaminen lisääntyi vuodesta 2016 vuoteen 2017 (taulukko 19, kuvio 8). Vain internetissä pelaaminen lisääntyi erityisesti miehillä, 35–49-vuotiailla ja Uudellamaalla ja Kymenlaaksossa asuvilla.

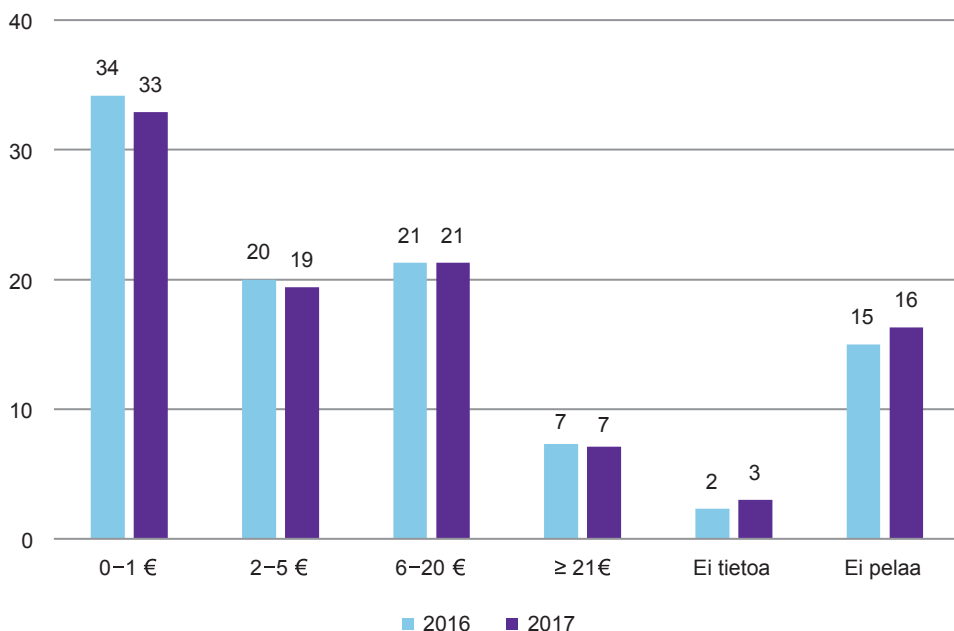
Vuonna 2017 rahapelejä pelanneista 20 prosenttia oli pelannut vain tietokoneella, seitsemän prosenttia oli pelannut vain mobiilisti, esimerkiksi älypuhelimella tai tabletilla, ja 25 prosenttia oli pelannut sekä tietokoneella että mobiilisti (taulukko 20, kuvio 8). Vain mobiilisti pelanneiden osuus oli vuonna 2017 kaksi prosenttiyksikköä suurempi kuin vuonna 2016. Vain mobiilisti pelaaminen lisääntyi molemmilla sukupuolilla ja kaikissa alle 50-vuotiaiden ikäryhmissä, Uudellamaalla ja Pirkanmaalla.

3.7 Viikoittain rahapelaamiseen käytetyt rahamäärät

Vuonna 2017 vähintään yhtä rahapeliä pelanneita ($n = 2\,165$) pyydettiin arvioimaan, kuinka paljon he tavallisesti käyttävät rahaa rahapeleihin yhden viikon aikana. Ne vastaajat, jotka olivat pelanneet rahapelejä vuonna 2017, käyttivät pelaamiseen viikoittain keskimäärin 13,2 euroa (95 %:n luottamusväli 6,7–19,6 euroa) (taulukko 21). Rahapelaamiseen käytetyn rahamäärän mediaani oli kolme euroa; naisilla mediaani oli kaksi euroa ja miehillä viisi euroa. Miesten keskimääräinen viikoittain käyttämä rahamäärä (20,5 euroa, 95 %:n luottamusväli 7,6–33,5 euroa) oli suurempi kuin naisten (6,0 euroa, 95 %:n luottamusväli 5,1–6,8 euroa). Mitä useammin pelaajat pelasivat, sitä suurempi heidän viikoittainen rahapelikulutuksensa oli.

Vuonna 2017 runsas neljännes (28 %) kaikista vastaajista pelasi viikossa kuusi euroa tai enemmän (taulukko 22, kuvio 9). Miesten viikoittainen rahapelikulutus oli suurempaa kuin naisten. Niiden vastaajien osuus, jotka pelasivat vähintään kuusi euroa viikossa, oli pienin nuorimmassa ikäryhmässä (9 %) ja suurin 65–74-vuotiaiden ikäryhmässä (42 %). Työkyvyttömyyseläkkeellä olevat ja pitkäaikaisesti sairaat (38 %), iän tai työvuosien perusteella eläkkeellä olevat (38 %) sekä työttömät ja lomautetut (36 %) käyttivät rahapelaamiseen muita useammin vähintään kuusi euroa yhden viikon aikana. Vähintään kuusi euroa yhden viikon aikana pelaavien osuus oli suurin Kymenlaaksossa (33 %) ja pienempi Pirkanmaalla (29 %) ja Uudellamaalla (28 %). Taajaan asutuissa kunnissa vähintään kuusi euroa viikossa pelaavien osuus oli suurin (42 %) ja vastaavasti kaupunkimaisissa kunnissa pienin (27 %).

Rahapelikulutuksen keskiarvot eivät muuttuneet tilastollisesti merkitsevästi vuodesta 2016 vuoteen 2017 (taulukko 21).

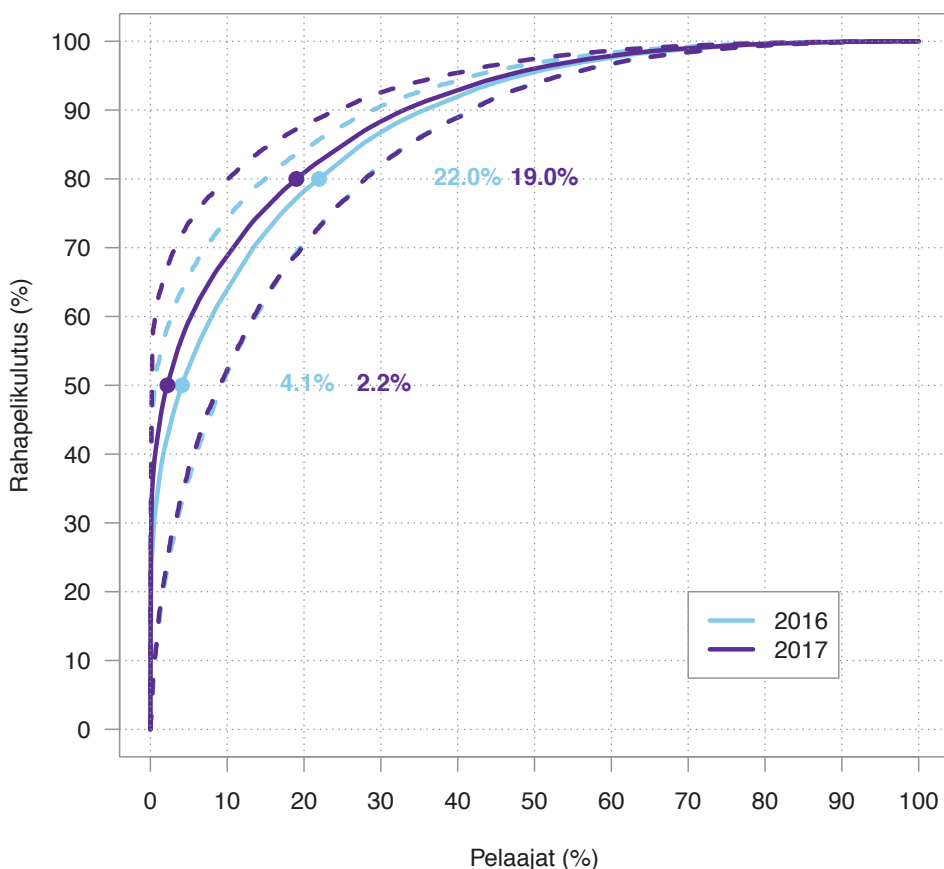


Kuvio 9. Viikoittainen rahapelikulutus kategorioittain vuonna 2016 ja 2017 osuudet pelaajista (%)

Figure 9. Weekly gambling expenditure (in euros) by category in 2016 and 2017 (% of gamblers)

Viikoittainen rahapelikulutus ei muuttunut myöskään luokittain tarkasteltuna tilastollisesti merkitsevästi vuodesta 2016 vuoteen 2017 (taulukko 23, kuvio 9). Tarkasteltaessa kulutusta yksityiskohtaisemmin pelaamisen useuden mukaan havaittiin, että kulutus lisääntyi 2–3 kertaa kuukaudessa ja harvemmin kuin kuukausittain pelanneiden joukossa (taulukko 21).

Vuonna 2016 pelaajista 4,1 prosenttia kulutti puolet (50 %) rahapelaamisen kokonaiskulutuksesta ja 22 prosenttia pelaajista kulutti 80 prosenttia rahapelaamisen kokonaiskulutuksesta (kuvio 10). Tämä tarkoittaa sitä, että jos 1 419 500 Uudellamaalla, Pirkanmaalla ja Kymenlaaksossa asuvaa henkilöä pelasi rahapelejä vuonna 2016, niin 58 200 hävisi puolet koko sen vuoden potista. Vastaavasti vuonna 2017 pelaajista 2,2 prosenttia kulutti puolet (50 %) rahapelaamisen kokonaiskulutuksesta ja 19 prosenttia kulutti 80 prosenttia rahapelaamisen kokonaiskulutuksesta. Tämä puolestaan tarkoittaa sitä, että jos 1 399 400 Uudellamaalla, Pirkanmaalla ja Kymenlaaksossa asuvaa henkilöä pelasi rahapelejä vuonna 2017, niin 32 200 hävisi puolet koko sen vuoden potista.



Kuvio 10. Viikoittaisen rahapelikulutuksen kumuloituminen vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (%; katkoviivat kuvaavat 95 % luottamusvälejä)
Figure 10. Cumulation of weekly gambling expenditure (€) in 2016 and 2017 (% of respondents, 95% CI)

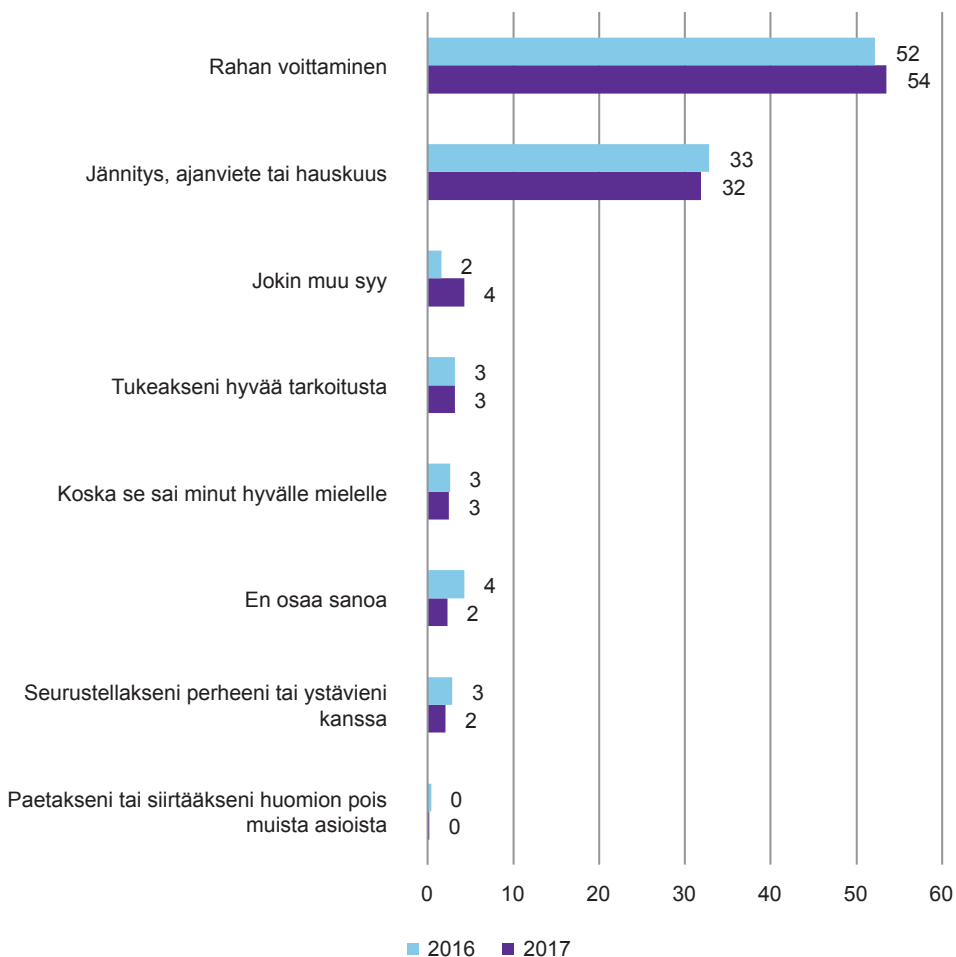
Vuosien 2016 ja 2017 väliset rahapelikulutuksen jakauman erot eivät kuitenkaan ole tilastollisesti merkitseviä, koska eri vuosien 95 prosentin luottamusvälit sijoittuvat päällekkäin (kuvio 10).

3.8 Syy pelaamiseen

Rahapelaamisen motivaatiotekijöitä tarkasteltaessa tiedusteltiin pelaamisen pääasiallista syytä (taulukko 24, kuvio 11). Yli puolet (54 %) vuonna 2017 pelanneista ilmoitti pelaavansa voittaakseen rahaa ja kolmannes (32 %) pelasi jännityksen, ajanvietteen tai hauskuuden takia. Miehet pelasivat naisia useammin jännityksen, ajanvietteen tai

hauskuuden takia. Toisaalta naiset taas pelasivat miehiä useammin voittaakseen rahaa tai siksi, että se sai heidät hyvälle tuulelle.

Rahapelaamisen ensisijaiset motivaatiotekijät eivät muuttuneet tilastollisesti merkitsevästi vuoden 2016 ja 2017 välillä, lukuun ottamatta muita syitä (taulukko 25, kuvio 11). Vuonna 2016 mainittuja muita pelaamisen syitä olivat esimerkiksi rahapelin ostaminen tai saaminen lahjaksi, ylimääräisistä kolikoista eroon pääseminen ja kokeilunhalu. Vastaavasti vuonna 2017 muita motiiveja olivat esimerkiksi tottumus, rahapelin ostaminen tai saaminen lahjaksi, hetken mielijohde, jättipotti, kokeilunhalu ja porukassa pelaaminen.



Kuvio 11. Pääsijallinen syy rahapelaamiseen vuonna 2016 ja 2017, osuudet pelaajista (%)

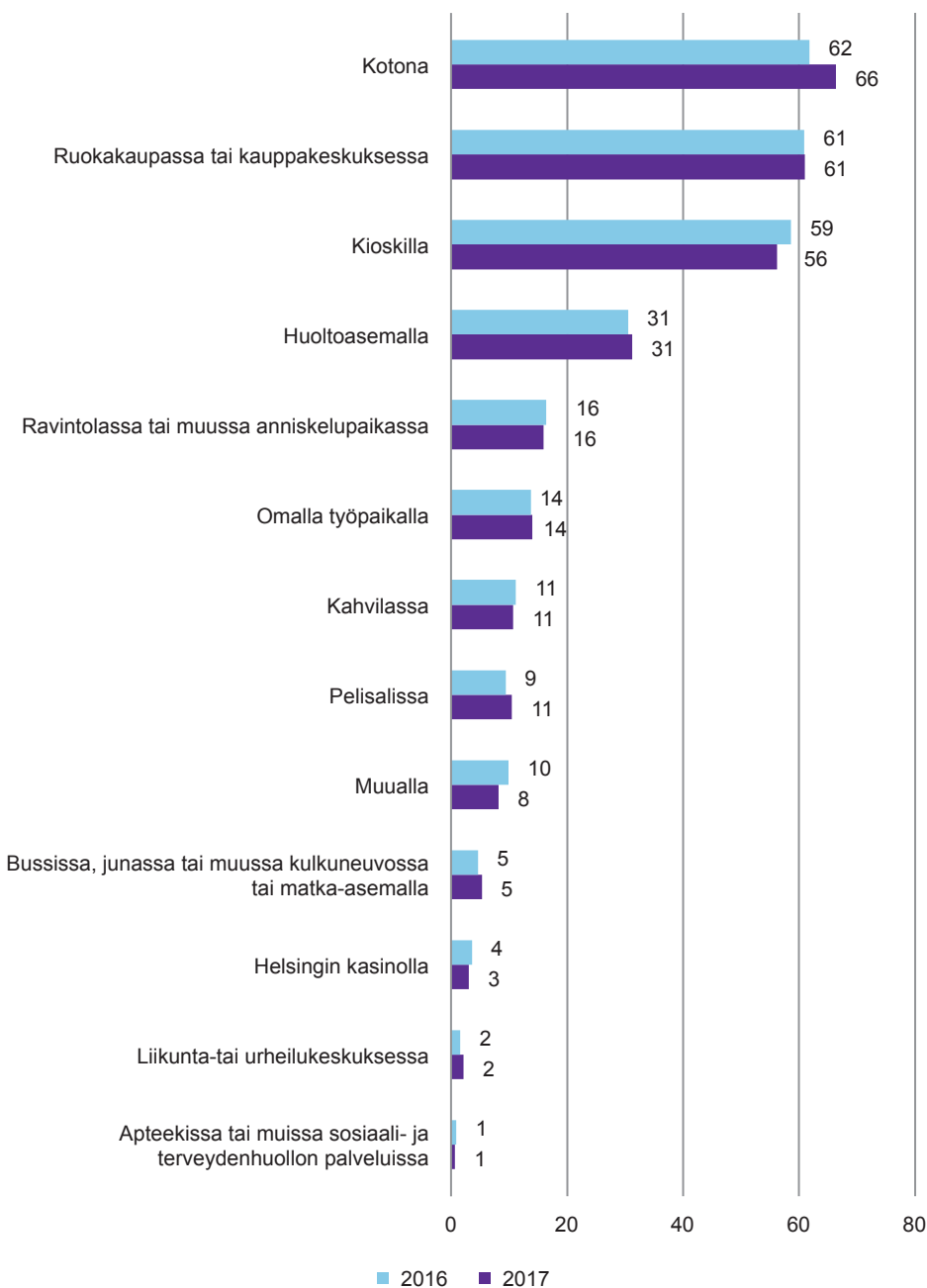
Figure 11. Main motivation for gambling in 2016 and 2017 (% of gamblers)

3.9 Rahapelaamisen toimintaympäristö

Tavallisimmat toimintaympäristöt, joissa vastaajat olivat pelanneet vuonna 2017, olivat koti (66 %), ruokakauppa tai kauppakeskus (61 %) ja kioski (56 %). Muita tavallisia paikkoja olivat huoltoasema (31 %) sekä ravintola tai muu anniskelupaikka (16 %) (taulukko 26, kuvio 12). Miehet pelasivat naisia enemmän kaikissa toimintaympäristöissä, paitsi kioskillä sekä ruokakaupassa tai kauppakeskuksessa. Sukupuolierot olivat erityisen suuria kotona, omalla työpaikalla, huoltoasemalla, kahviloissa sekä ravintolassa tai muussa anniskelupaikassa pelaamisessa sekä peliyhtiön pelisaleissa (kuten Pelaamo, Feel Vegas ja Täyspotti) pelaamisessa.

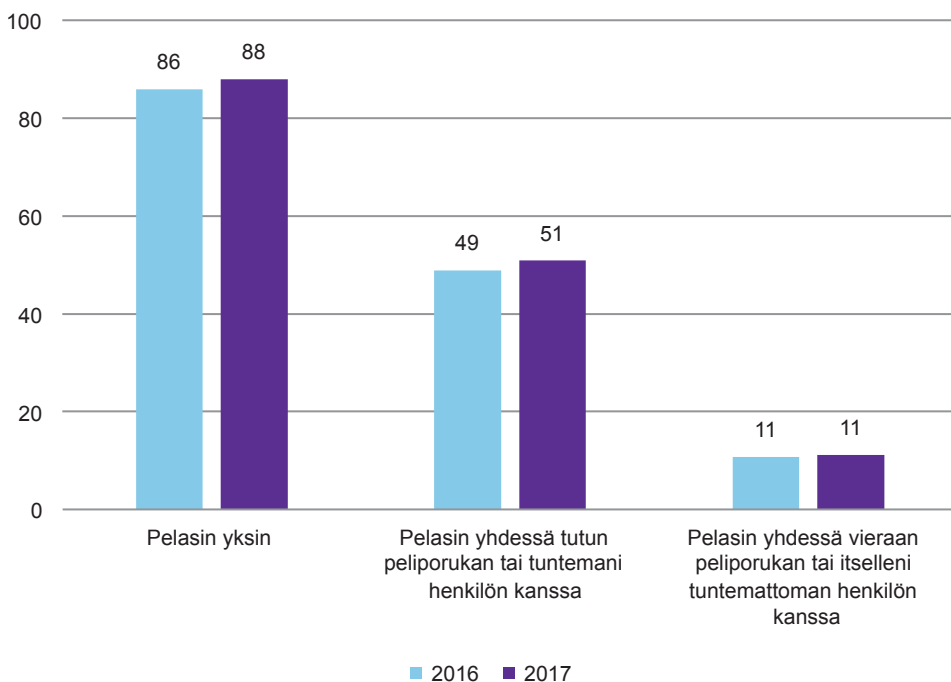
Eri-ikäiset pelasivat erilaisissa toimintaympäristöissä (taulukko 26). Kotona, omalla työpaikalla sekä apteekissa ja muissa sosiaali- ja terveydenhuollon palveluissa pelanneiden osuus oli suurin 35–49-vuotiaiden ikäryhmässä. Kioskillä pelanneita taas oli eniten 50–64-vuotiaissa. Vastaavasti ruokakaupassa, kauppakeskuksessa, huoltoasemalla, ravintolassa tai muussa anniskelupaikassa, pelisalissa (Pelaamo, Feel Vegas ja Täyspotti) sekä Helsingin kasinolla pelaavia oli eniten 18–24-vuotiaiden ikäryhmässä.

Kotona pelanneiden osuus kasvoi 62 prosentista 66 prosenttiin ja kioskillä pelaaminen väheni 59 prosentista 56 prosenttiin, mutta muissa ympäristöissä pelaamisessa ei tapahtunut tilastollisesti merkitseviä muutoksia vuoden 2016 ja 2017 välillä (taulukko 27, kuvio 12).



Kuvio 12. Toimintaympäristöt, joissa pelaajat olivat pelanneet rahapelejä vuonna 2016 ja 2017, osuudet pelaajista (%)

Figure 12. Gambling environments in 2016 and 2017 (% of gamblers)



Kuvio 13. Rahapelaamisen tapa vuonna 2016 ja 2017, osuudet pelaajista (%)
Figure 13. Gambling habits in 2016 and 2017 (% of gamblers)

3.10 Rahapelaamisen tapa

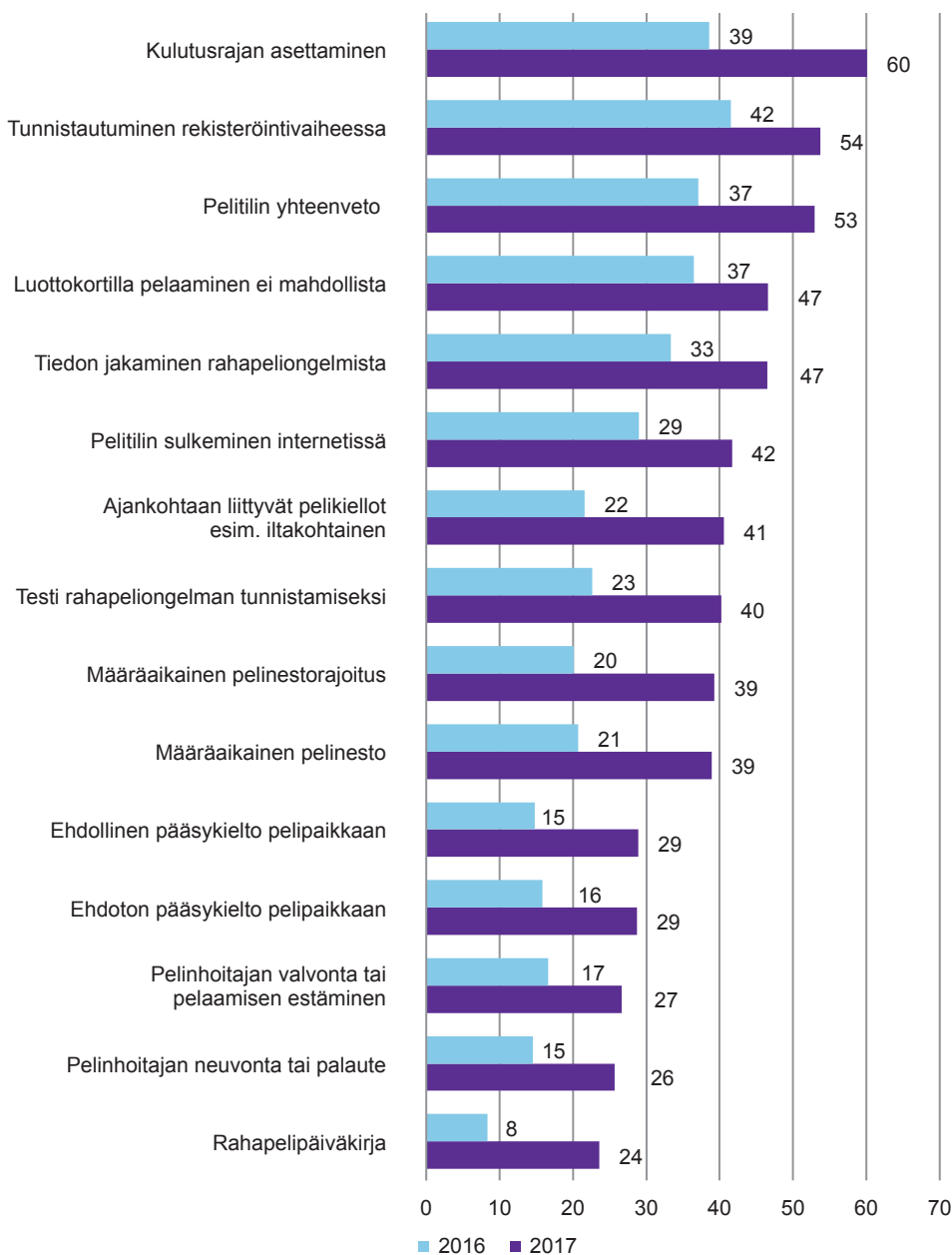
Vuonna 2017 pelaajista 88 prosenttia oli pelannut yksin (taulukko 28, kuvio 13). Yli puolet (51 %) oli pelannut yhdessä tutun peliporukan tai tuntemansa henkilön kanssa, ja joka kymmenes (11 %) oli pelannut vieraan peliporukan tai itselleen tuntemattoman henkilön kanssa. Vuosina 2016–2017 yksin pelaaminen lisääntyi tilastollisesti merkitsevästi, erityisesti naisilla. Ikäryhmätarkastelu osoitti, että yksin pelaaminen lisääntyi kahdessa vanhimmassa ikäryhmässä: 65–74- ja yli 75-vuotiailla. Porukassa pelaamisessa, tutussa tai vieraassa, ei tapahtunut tilastollisesti merkitseviä muutoksia.

3.11 Rahapelaamiseen liittyvät tiedot

Vuonna 2017 58 prosenttia vastaajista arvioi tietävänsä paljon sattuman vaikutuksesta voittomahdollisuuksiin, 55 prosenttia vastaajista arvioi tietävänsä paljon liiallisen pelaamisen hälytysmerkeistä ja 53 prosenttia vastaajista arvioi tietävänsä paljon voittamiseen liittyvästä todennäköisyydestä (taulukko 29). Vastaajat arvioivat heikoimmaksi tietonsa siitä, mitkä rahapelityypit ovat erityisen koukuttavia. Miehet arvioivat omat tietonsa sattuman vaikutuksesta voittomahdollisuuksiin, voittamisen todennäköisyydestä ja rahapelityyppien koukuttavuudesta paremmiksi kuin naiset tarkasteltaessa paljon tietävien osuuksia. Naiset puolestaan arvioivat tuntevansa liiallisen pelaamisen terveydelliset ja taloudelliset seuraukset paremmin kuin miehet. Vuonna 2017 vastaajat arvioivat tietävänsä enemmän rahapelaamisesta kuin vuonna 2016 (taulukko 30).

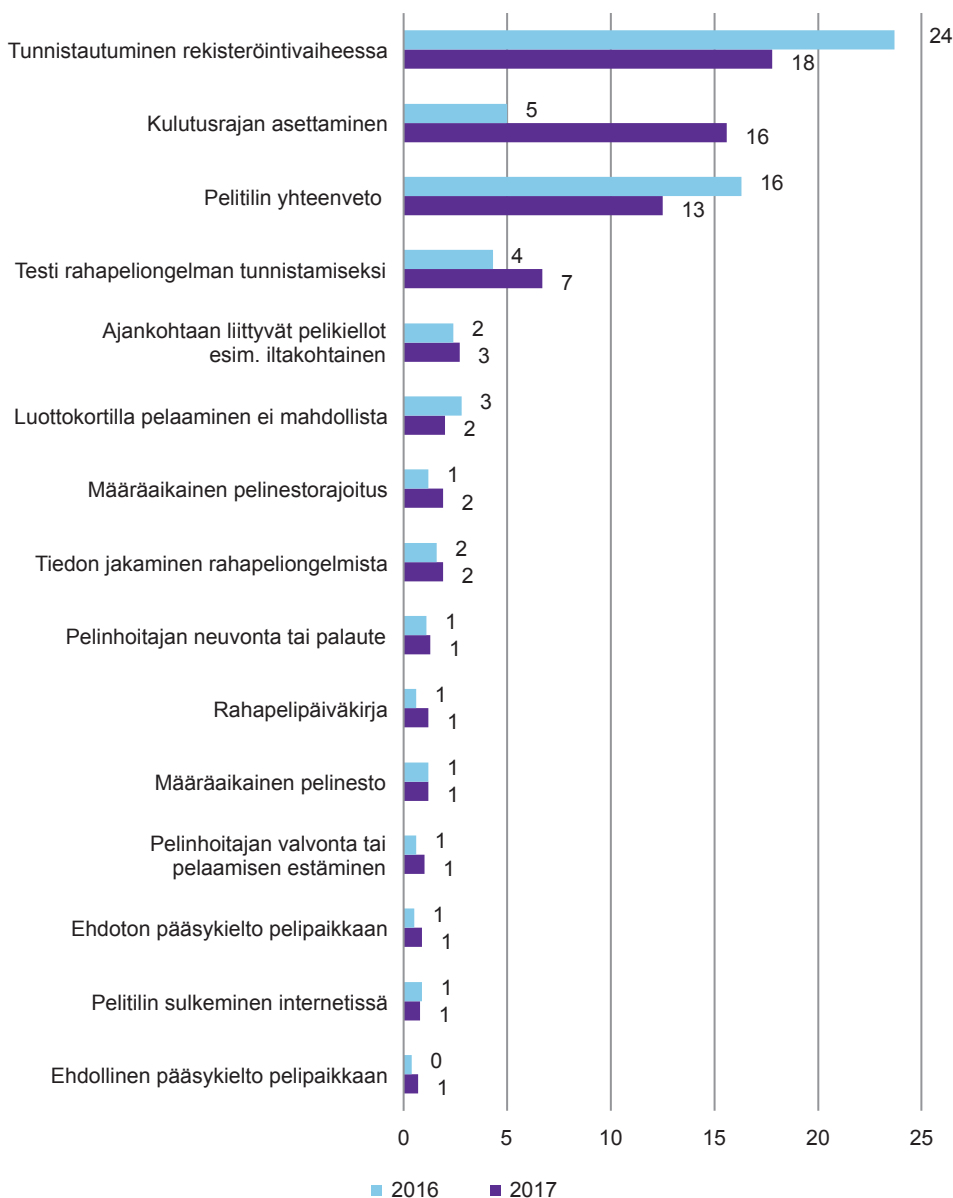
3.12 Pelaamisen hallinnan keinot: tietoisuus ja käyttö

Kotimaisessa yksinoikeusjärjestelmässä on tarjolla erilaisia keinoja ja välineitä pelaamisen hallinnan tueksi (taulukko 31, kuvio 14). Vuonna 2017 rahapelejä pelanneista 75 prosenttia tiesi vähintään yhden rahapelaamisen hallinnan välineen. Pelaajat tiesivät keskimäärin kuusi (6,2) hallinnan välinettä (95 %:n luottamusväli 5,9–6,4 mediaani 4, moodi 0). Vuonna 2017 pelaajien parhaiten tuntemat rahapelaamisen hallinnan välineet olivat kulutusrajan asettaminen (60 %), tunnistautuminen rekisteröintivaiheessa (54 %), pelitilin yhteenvedot, kuten pelit, häviöt, voitot, palautusprosentit (53 %) ja se, ettei luottokortilla pelaaminen ollut mahdollista (47 %).



Kuvio 14. Tietoisuus yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavista rahapelaamisen hallinnan välineistä vuonna 2016 ja 2017, osuudet pelaajista (%)

Figure 14. Awareness of responsible gambling tools available in the Finnish monopoly system in 2016 and 2017 (% of gamblers)



Kuvio 15. Yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien rahapelaamisen hallinnan välineiden käyttö vuonna 2016 ja 2017, osuudet pelaajista (%)

Figure 15. Use of responsible gambling tools available in the Finnish monopoly system in 2016 and 2017 (% of gamblers)

Runsa neljännes (28 %) pelaajista oli käyttänyt vähintään yhtä rahapelaamisen hallinnan välinettä vuonna 2017. Keskimäärin käytössä oli ollut yksi (0,7) hallinnan väline (95 %:n luottamusväli 0,6–0,8, mediaani 0, moodi 0). Käytetyimmät rahapelaamisen hallintakeinot olivat tunnistautuminen rekisteröintivaiheessa (18 %), kulutusrajan asettaminen (16 %) ja pelitilin yhteenvedot (13 %) (taulukko 31, kuvio 15).

Tieto pelaamisen hallinnan välineistä kasvoi vuodesta 2016 vuoteen 2017 sekä vastaajien osuutta että hallintakeinojen määrää tarkasteltaessa (taulukko 31, kuvio 15). Tämä tulos oli odotettavissa, sillä jo pelkästään osallistumalla vuoden 2016 kyselyyn myös ne vastaajat, jotka eivät alun perin tienneet rahapelaamisen hallinnan välineistä, saivat niistä tietoa. Käytännössä ensimmäinen kysely siis toimi vastaajien tietoa lisäävänä interventiona, joten tämä tulos ei ole yleistettävissä väestöön laajemmin.

Niiden vastaajien osuus, jotka olivat käyttäneet vähintään yhtä hallinnan välinettä, laski vuodesta 2016 vuoteen 2017 (taulukko 31). Erilaisten hallintakeinojen käyttö lisääntyi vain niukasti: 0,6:sta 0,7:ään.

Internetissä pelanneet olivat hieman paremmin tietoisia pelaamisen hallinnan välineistä, ja he olivat myös käyttäneet niitä muita laajemmin (taulukko 32). Tätä tulosta voidaan selittää sillä, että internetissä pelinhallintavälineitä on saatavilla kivistä monipuolisemmin.

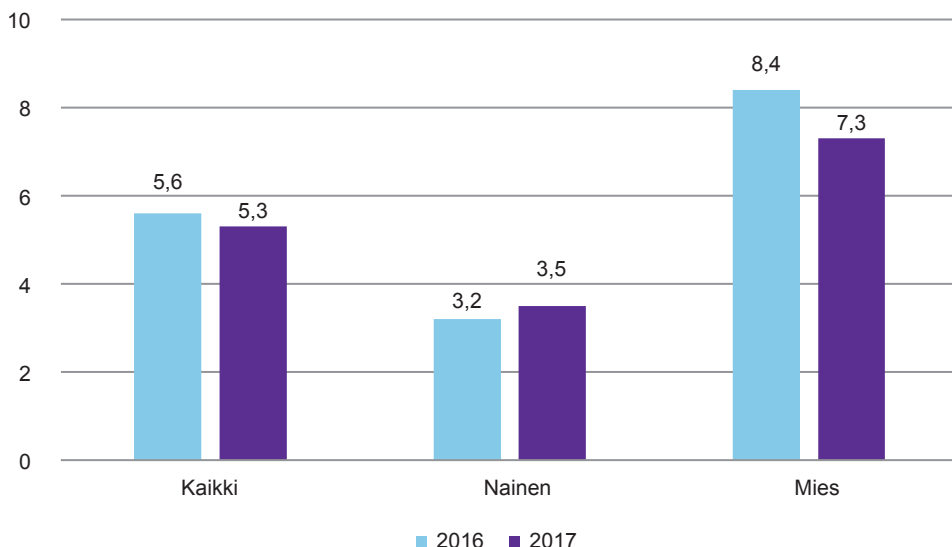
4 Rahapelihaitat pelaajalle

Tässä tutkimuksessa rahapelaamisen ongelmallisuutta tarkasteltiin rahapeliongelman yleisyyden lisäksi laajemmin haittanäkökulmasta. Rahapelaajille itselleen koituneita haittoja tarkasteltiin kolmella eri tavalla:

- 1) kysymällä vastaajan näkemystä oman rahapelaamisensa ongelmallisuudesta vuonna 2016 ja 2017
- 2) arvioimalla rahapeliongelmia ja riskitason rahapelaamista PPGM-mittarilla (Problem and Pathological Gambling Measure; Williams & Volberg 2010)
 - PPGM-mittari kartoittaa muun muassa rahapeliongelmia ja rahapelaamiseen liittyvää heikentynyttä kontrollia (impaired control) 14 kysymyksen avulla.
 - Vastaajat luokitellaan erillisen pisteytysohjeen (ks. Williams & Volberg 2010) mukaan 1) todennäköisesti rahapeliriippuvaiseksi, 2) ongelmapelaajaksi, 3) riskitason pelaajaksi tai 4) viihdepelaajaksi. Tässä tutkimuksessa PPGM-kysymykset kysyttiin vain niiltä vastaajilta, jotka olivat pelanneet vähintään kerran kuukaudessa. Tämän takia muodostettiin viides kategoria, jossa olivat harvemmin kuin kuukausittain pelanneet ja ne, jotka eivät olleet pelanneet lainkaan vuonna 2016.
- 3) käyttämällä rahapelihaittalistan (Harms Checklist; Browne ym. 2016) lyhyitä versioita. Tämä ratkaisu tehtiin kyselylomakkeen kuormittavuuden vähentämiseksi vuoden 2016 kyselyn kokemusten perusteella.
 - SHGS-10 (Browne, Goodwin & Rockloff 2017) muodostuu 10 mahdollisesta rahapelihaitasta, jotka vaihtelevat niin vakavuudeltaan kuin kestoaltaan. Se kartoittaa taloudellisia haittoja (5 haittaa), tunne-elämän haittoja (4 haittaa) ja ihmissuhdehaittoja (1 haittaa).
 - SHGS-18 (Latvala ym. julkaisematon käsikirjoitus) kartoittaa monipuolisesti rahapelaamiseen liittyviä taloudellisia haittoja (3 haittaa), työhön ja opiskeluun liittyviä haittoja (3 haittaa), terveyshaittoja (3 haittaa), tunnetason haittoja (3 haittaa), ihmissuhdehaittoja (3 haittaa) ja muita haittoja (3 haittaa).
 - Yksittäisten haittojen ja SHGS-18-mittariin perustuvien haittakategorioiden kuvailun lisäksi rahapelihaittalistasta muodostettiin erityyppisten haittojen määrää kuvaavia muuttujia.
 - SHGS-10:n ja SHGS-18:n kysymysten lisäksi kyselylomake sisälsi myös muutamia yksittäisiä alkuperäisen Harms Checklistin haittavaihtoehtoja.

4.1 Oman rahapelaamisen ongelmallisuuden arviointi

Vuonna 2017 viidellä prosentilla vastaajista oli joskus ollut tunne, että rahapelaaminen saattaa olla itselle ongelma (taulukko 33, kuvio 16). Ongelmalliseksi pelaamisensa kokeneiden osuus ei muuttunut vuoden 2016 ja 2017 välillä tilastollisesti merkitsevästi.



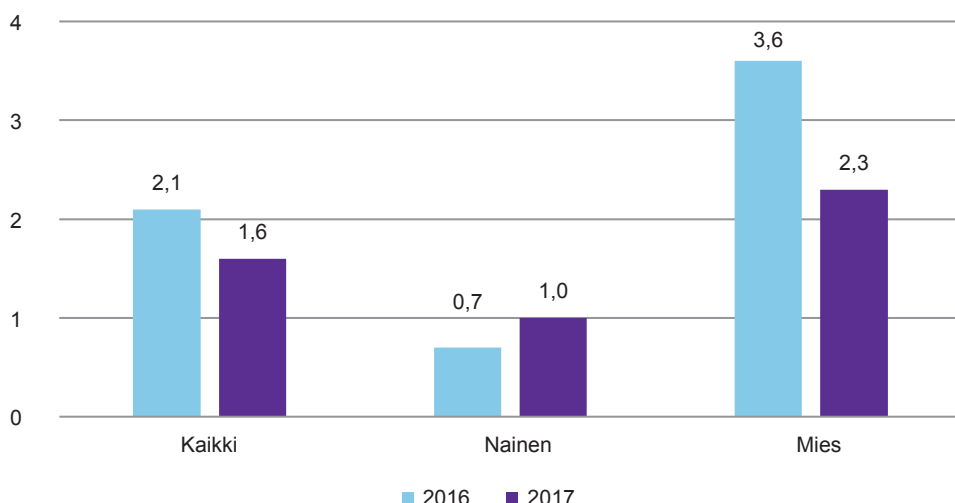
Kuvio 16. Vastaajalla on ollut vähintään joskus tunne, että rahapelaaminen saattoi olla itselle ongelma vuonna 2016 tai 2017, osuudet vastaajista (%)

Figure 16. Respondent has at least sometimes felt that gambling might have been a problem for him- or herself during 2016 or 2017 (% of respondents)

4.2 Rahapeliongelman ja riskitason rahapelaamisen yleisyys

PPGM-mittari luokittelee vastaajat neljään ryhmään: 1) todennäköinen rahapeliriippuvainen, 2) ongelmapelaaja, 3) riskitason pelaaja ja 4) viihdepelaaja. Rahapeliongelma-termillä viitataan sekä ongelmapelaamiseen että rahapeliriippuvuuteen. Vuonna 2017 Uudellamaalla, Pirkanmaalla ja Kymenlaaksossa asuvista 18-vuotiaista tai sitä vanhemmista vastaajista 1,6 prosentilla oli rahapeliongelma (taulukko 34). Tämä tarkoittaa käytännössä 27 200:aa Uudellamaalla, Pirkanmaalla ja Kymenlaaksossa asuvaa henkilöä. Todennäköinen rahapeliriippuvuus oli 0,6 prosentilla vastaajista, ja ongelmapelaajien osuus oli 1,0 prosenttia.

Rahapeliongelman yleisyys ei muuttunut tilastollisesti merkitsevästi vuoden 2016 ja 2017 välillä (taulukko 35, kuvio 17). Tosin niiden miesten osuus, joilla oli rahapeliongelma, pieneni vuoden 2016 ja 2017 välillä. Myös 35–49-vuotiaiden rahapeliongelma väheni. Aluetarkastelu osoitti, että rahapeliongelma harvinaistui Pirkanmaalla ja Kymenlaaksossa.



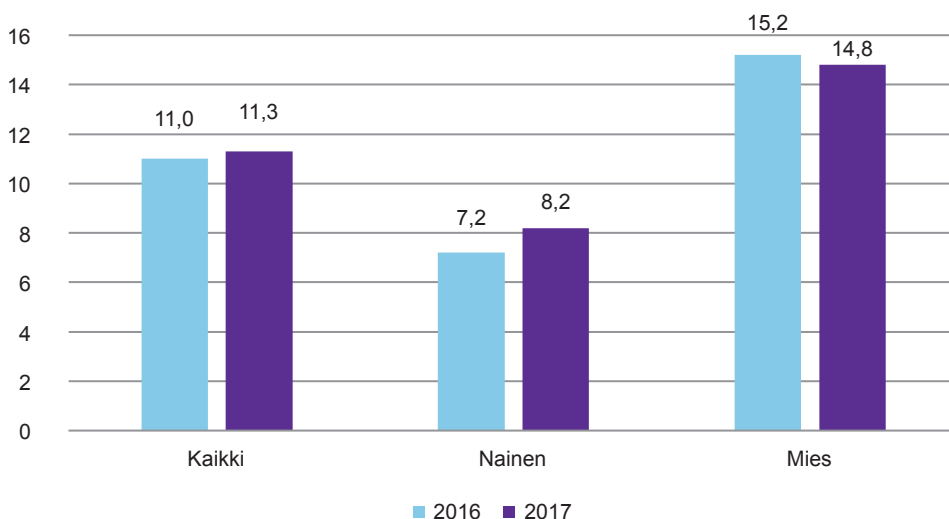
Kuvio 17. Rahapeliongelman yleisyys (PPGM) vuonna 2016 ja 2017 sukupuolittain, osuudet vastaajista (%)

Figure 17. Past-year problem gambling prevalence rates (PPGM) in 2016 and 2017 by gender (% of respondents)

Vuonna 2017 vastaajista 11 prosenttia pelasi vähintään riskitasolla (taulukko 36). Vähintään riskitasolla pelanneiden osuus ei muuttunut tilastollisesti merkitsevästi vuoden 2016 ja 2017 välillä, lukuun ottamatta miehiä ja Pirkanmaalla asuvia.

4.3 Rahapelihaittojen kokeminen

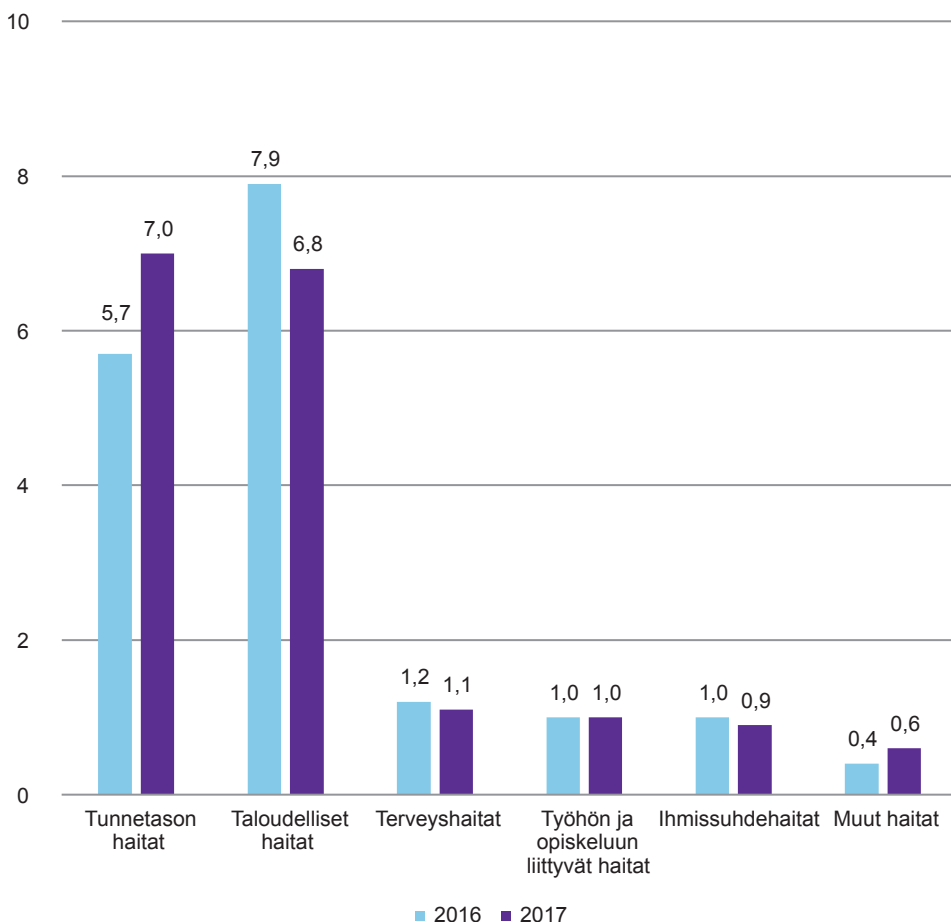
Vastaajista 11 prosenttia oli kokenut vähintään yhden rahapelihaitan (SHGS-10 ja SHGS-18) (taulukko 37). Tämä tarkoittaa noin 190 100:aa henkilöä, jotka asuivat Uudellamaalla, Pirkanmaalla tai Kymenlaaksossa.



Kuvio 18. Vähintään yhden rahapelihaitan kokeneet sukupuolittain vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (SHGS-18, %)

Figure 18. At least one experienced gambling harm in 2016 and 2017 by gender (SHGS-18, % of respondents)

Vähintään yhden haitan kokeneiden miesten (SHGS-18; 14,8 %) osuus oli suurempi kuin naisten (8,2 %). Vähintään yhden haitan kokeminen oli yleisintä 18–24- ja 25–34-vuotiailla, 501–1 000 ja 1 001–1 500 euroa nettona kuukaudessa ansaitsevilla sekä työttömillä, lomautetuilla, työkyvyttömyyseläkkeellä olevilla ja pitkäaikaissairailla. Toisaalta vähintään yhden haitan kokeneiden osuus oli pienin ylipäätään kaupunkimaisissa kunnissa.



Kuvio 19. Vähintään yhden rahapelihaitan kokeneet haittakategorioittain vuonna 2016 ja 2017, osuudet vastaajista (%)

Figure 19. At least one experienced gambling harm in 2016 and 2017 by harm category (% of respondents)

Haittojen määrässä ei tapahtunut muutoksia vuoden 2016 ja 2017 välillä lukuun ottamatta 65–74-vuotiaita, joilla haittojen määrä kasvoi (taulukko 38). Niiden vastaajien osuus, jotka olivat kokeneet vähintään yhden haitan, ei myöskään muuttunut tilastollisesti merkitsevästi vuoden 2016 ja 2017 välillä (taulukko 39).

4.4 Erityyppiset rahapelihaitat

Vuonna 2017 tavallisimmat haitat olivat tunnetason haittoja (7 %) ja taloudellisia haittoja (7 %) (kuvio 19). Yksittäisiä haittakategorioita ja vastaajaryhmittäisiä eroja tarkasteltaessa havaittiin, että naisilla oli taloudellisia haittoja tilastollisesti merkitsevästi vähemmän ja tunnetason haittoja enemmän vuonna 2017 kuin 2016 (taulukko 40). Taloudelliset haitat vähenivät erityisesti 25-34-vuotiailla ja tunnetason haitat puolestaan lisääntyivät erityisesti 35-49-vuotiailla (taulukko 41).

4.4.1 Taloudelliset haitat

Vuonna 2017 vastaajista seitsemällä prosentilla oli ollut vähintään yksi rahapelaamisesta johtuva taloudellinen haitta (kuvio 19). Tämä tarkoittaa 113 700 henkilöä, jotka asuivat Uudellamaalla, Pirkanmaalla tai Kymenlaaksossa. Tavallisimmat taloudelliset haitat liittyivät viikoittaisen käyttörahan vähenemiseen (5,4 %), vapaa-aikaan, kuten ravintolassa syömiseen, elokuvissa käyntiin tai muuhun harrastamiseen, käytettävissä olevan rahamäärän vähenemiseen (1,9 %) ja säästöihin turvautumiseen (1,1 %) (taulukko 42).

4.4.2 Tunnetason haitat

Vuonna 2017 vastaajista seitsemällä prosentilla oli ollut vähintään yksi rahapelaamisesta johtuva tunnetason haitta (kuvio 19). Tämä tarkoittaa 117 300 henkilöä, jotka asuivat Uudellamaalla, Pirkanmaalla ja Kymenlaaksossa. Tavallisimmat tunnetason haitat liittyivät siihen, että henkilö katui rahapelaamista (5,1 %) ja tunsu epäonnistuneensa (2,5 %) (taulukko 42).

4.4.3 Terveyshaitat

Vuonna 2017 vastaajista 1,1 prosentilla oli ollut vähintään yksi rahapelaamisesta johtuva terveyshaitta (kuvio 19). Tämä tarkoittaa 18 080:aa henkilöä, jotka asuivat Uudellamaalla, Pirkanmaalla tai Kymenlaaksossa. Tavallisimmat terveyshaitat liittyivät masentuneisuuden lisääntymiseen (0,7 %), unen puutteeseen (0,5 %) ja tupakka- tai nikotiinituotteiden lisääntyneeseen käyttöön (0,5 %) (taulukko 42).

4.4.4 Työhön ja opiskeluun liittyvät haitat

Vuonna 2017 vastaajista yksi prosenti ilmoitti kokeneensa vähintään yhden rahapelaamisesta johtuvan työhön ja opiskeluun liittyvän haitan (kuvio 19). Tämä tarkoittaa 16 700 henkilöä, jotka asuivat Uudellamaalla, Pirkanmaalla tai Kymenlaaksossa. Tavalisin työhön ja opiskeluun liittyvä haitta oli se, että henkilö käytti työ- tai opiskeluaikaa rahapelaamiseen (0,5 %) (taulukko 42).

4.4.5 Ihmissuhdehaitat

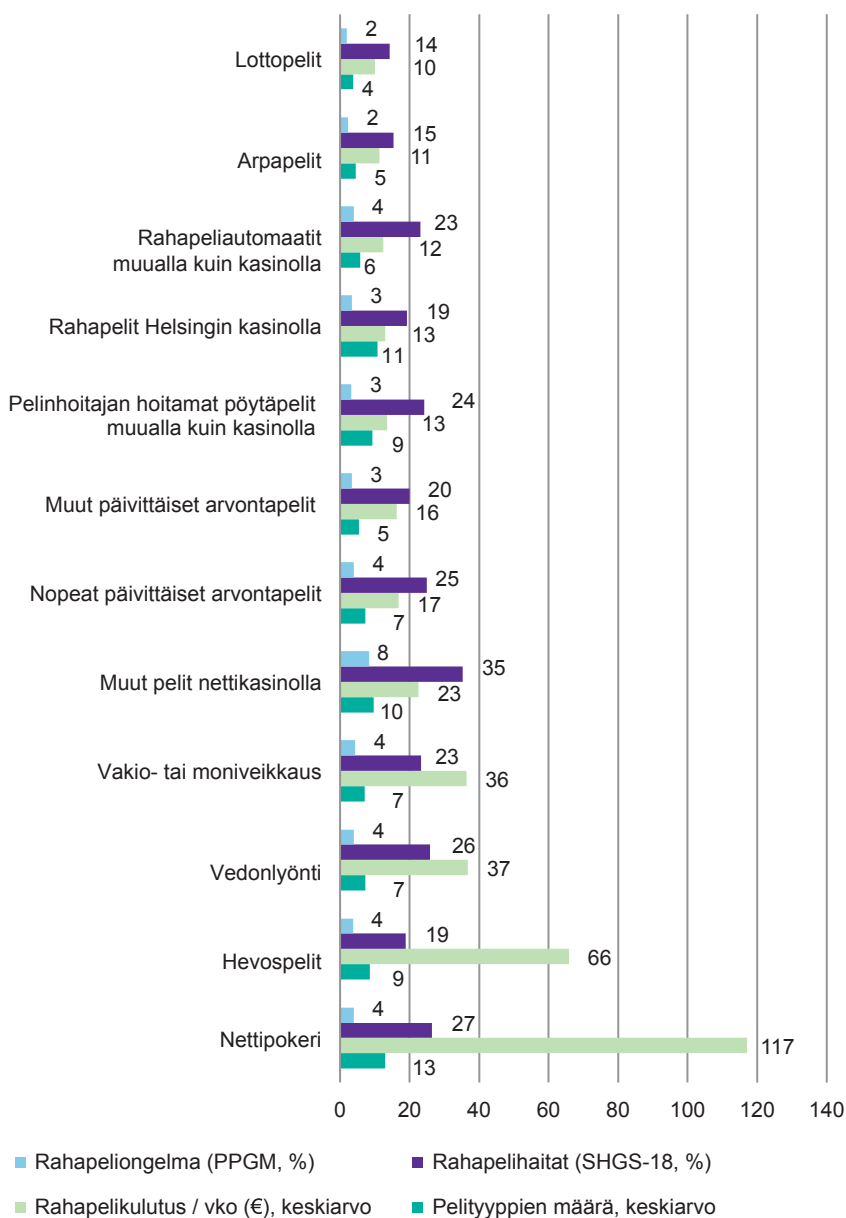
Vuonna 2017 vastaajista 0,9 prosentilla oli ollut vähintään yksi ihmissuhdehaitta (kuvio 19). Tämä tarkoittaa 14 800 henkilöä, jotka asuivat Uudellamaalla, Pirkanmaalla tai Kymenlaaksossa. Tavallisimmat ihmissuhdehaitat liittyivät siihen, että pelaaja vietti vähemmän aikaa läheisten kanssa (0,6 %), osallistui sosiaalisiin tapahtumiin aiempaa vähemmän (0,4 %) ja koki jännitteitä ihmissuhteissa, esimerkiksi epäilyä, valehtelua ja kaunaa (0,4 %) (taulukko 42).

4.4.6 Muut haitat

Lopuksi vastaajilta tiedusteltiin, missä määrin he olivat kokeneet muita mahdollisia rahapelihaittoja (taulukko 42). Vuonna 2017 vastaajista 0,4 prosentilla oli ollut vähintään yksi rahapelaamisesta johtuva muu haitta (kuvio 19). Tämä tarkoittaa 10 100 henkilöä, jotka asuivat Uudellamaalla, Pirkanmaalla tai Kymenlaaksossa. Yleistäen, muut mahdolliset haitat olivat jokseenkin harvinaisia, eikä mikään yksittäinen haitta selkeästi noussut ylitse muiden.

4.5 Rahapelihaitat rahapelaamiseen osallistumisen mukaan

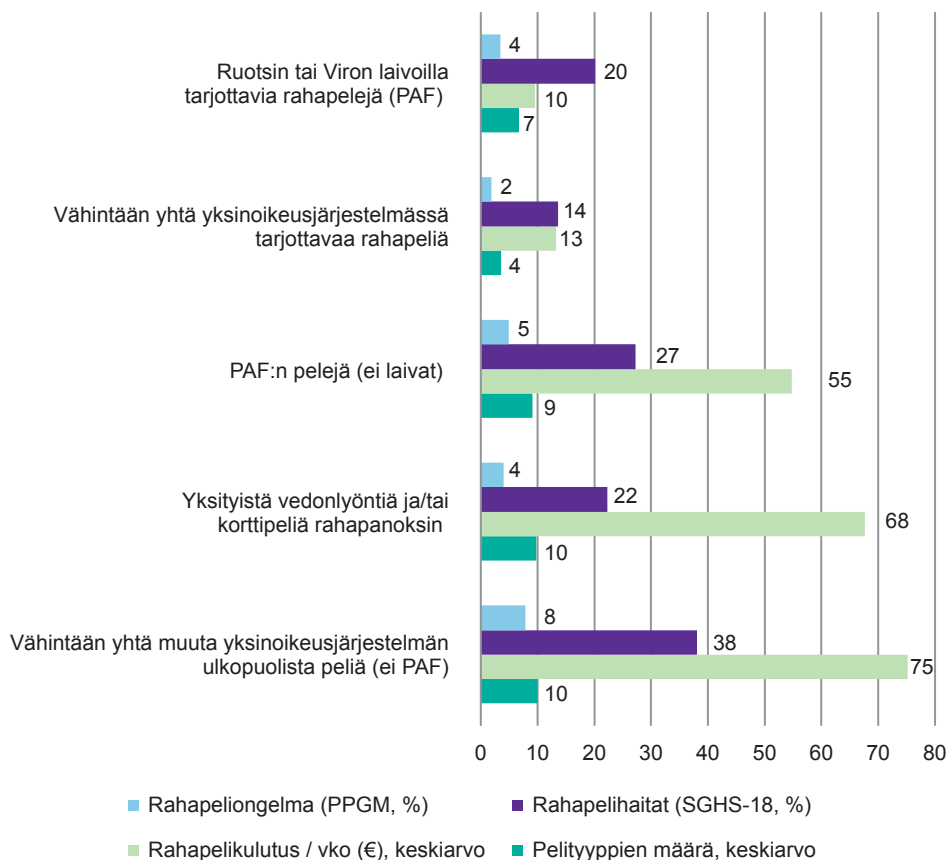
Rahapelihaittojen (SGHS-10 ja SGHS-18) ja rahapeliongelman (PPGM) yleisyyttä tarkasteltiin rahapelaamiseen osallistumisen mukaan (taulukko 43). Päivittäin tai useita kertoja viikossa pelaavilla ja vähintään neljää tai viittä rahapelityyppiä pelanneilla sekä rahapelihaitat että rahapeliongelma olivat muita vastaajia yleisempiä. Niillä vastaajilla, jotka pelasivat rahapelejä 21 eurolla tai sitä isommilla viikoittaisilla summilla, rahapeliongelma oli selkeästi yleisempi kuin vähemmän kuluttavilla. Toisaalta 11 euroa viikossa tai sitä enemmän pelanneilla oli enemmän rahapelihaittoja kuin väestössä keskimäärin. Rahapelihaitat (SGHS-18) ja rahapeliongelma (PPGM) olivat yleisempiä myös niillä henkilöillä, jotka olivat pelanneet sekä internetissä että kivijalassa, kuin vain internetissä tai vain kivijalassa pelanneilla.



Kuvio 20. Rahapeliongelman esiintyvyys (%), vähintään yhden rahapelihaitan kokeneet (%), rahapelikulutus (€/vko) ja pelattujen rahapelityyppien määrä (keskiarvo) yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavia rahapelityyppejä pelanneilla vuonna 2017, kyseistä pelityyppiä pelanneilla

Figure 20. Problem gambling prevalence (%), at least one experienced gambling-related harm (%), weekly gambling expenditure (€/week, mean) and number of game types played in 2017, for those playing type of monopoly-provided game concerned.

Yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavia pelityyppejä tarkasteltaessa havaittiin, että eniten rahapeliongelmia (PPGM) oli nettikasinopelejä (muuta kuin pokeria) pelaavilla (taulukko 44, kuvio 20). Vähintään yhden haitan kokeneita (SHGS-18) oli eniten nettipokerin ja muiden nettikasinopelien pelaajissa, ja näiden pelityyppien pelaajat pelasivat myös useimpia eri pelityyppejä. Toisaalta nettipokerin, hevospelien sekä vedonlyönnin pelaajat sekä vakio- ja moniveikkaajat kuluttivat eniten rahaa pelaamiseen.



Kuvio 21. Rahapeliongelman esiintyvyys (%), vähintään yhden rahapelihaitan kokeneet (%), rahapelikulutus (€/vko) ja pelattujen rahapelityyppien määrä (keskiarvo) vuonna 2017, pelin tarjoajan mukaan

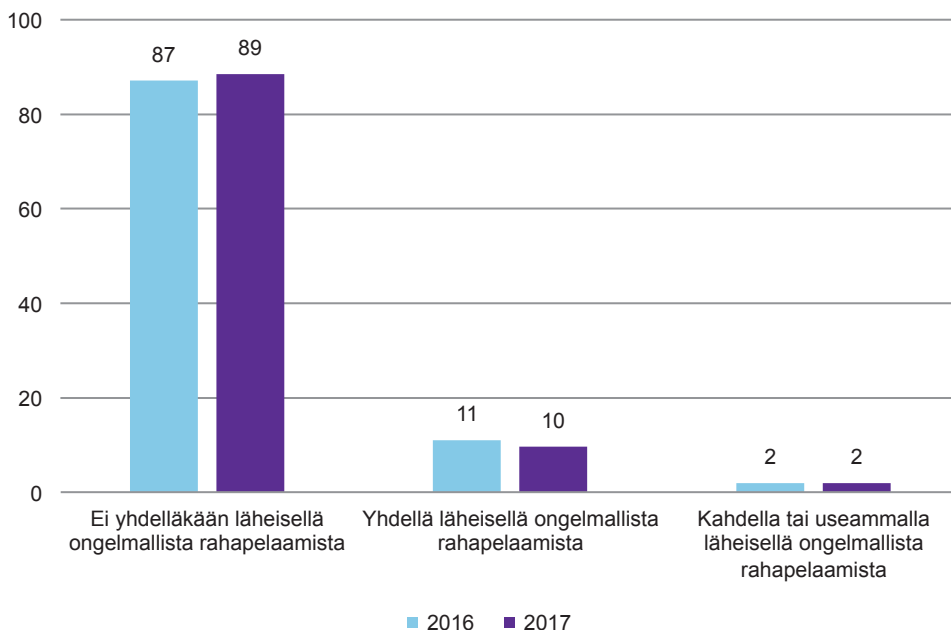
Figure 21. Problem gambling prevalence (%), at least one experienced gambling-related harm (%), weekly gambling expenditure (€/week, mean) and average number of game types played in 2017 by operator, for those playing games concerned

Tarkasteltaessa rahapelihaittojen kokemista vuonna 2017 rahapeliä tarjoajan mukaan havaittiin, että yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisten pelien pelaajat olivat pelanneet runsaasti eri pelityyppejä ja he kuluttivat rahapelaamiseen suurempia summia kuin yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien pelien pelaajat, lukuun ottamatta rahapelikulutusta laivoilla (PAF) (taulukko 45, kuvio 21). Näin ollen myös rahapeliongelman esiintyvyys on näissä ryhmissä korkeampi ja vähintään yhden haitan kokeneiden osuus muita suurempi.

5 Rahapelihaitat läheisille

5.1 Liikaa pelaavien läheisten osuus

Vastaajista 12 prosentilla (naiset 12 %, miehet 11 %) oli lähipiirissä vähintään yksi henkilö, joka vastaajan mielestä pelasi liikaa rahapelejä vuonna 2017 (taulukko 46). Tämä tarkoittaa sitä, että 192 600 henkilöllä, jotka asuivat Uudellamaalla, Pirkanmaalla tai Kymenlaaksossa, oli lähipiirissään vähintään yksi liikaa rahapelejä pelaava henkilö. Eniten liikaa pelaavia omassa lähipiirissään oli naisilla sekä 24–34-vuotiailla (17 %) ja 18–24-vuotiailla (13 %).



Kuvio 22. Vastaajat, joilla oli lähipiirissä liikaa rahapelejä pelaava henkilö vuonna 2016 (%)
Figure 22. Respondents with concerns about excessive gambling of a significant other in 2016 and 2017 (% of respondents)

Niiden vastaajien osuus, joilla oli ollut liikaa pelaavia läheisiä, pieneni vuoden 2016 ja 2017 välillä tilastollisesti merkitsevästi (taulukko 47, kuvio 22). Tyypillisimmin kyseessä oli vastaajan ystävä (taulukko 48).

5.2 Läheisten rahapeliongelman aiheuttamat haitat vastaajalle

Viisi prosenttia vastaajista (naiset 6 %, miehet 4 %) oli itse kokenut vähintään yhden läheisen rahapeliongelma johtuvan haitan (taulukko 49). Tavallisimmin koettiin huolta läheisen hyvinvoinnista ja terveydestä (2 %) sekä tunne-elämän kuormittuneisuutta, kuten stressiä, ahdistusta, syyllisyyttä ja masennusta (2 %). Lisäksi heillä oli ollut parisuhdeongelmia, kuten riitoja, epäluottamusta, asumusero tai avioero (1 %), muita ihmissuhdeongelmia, kuten erimielisyyksiä, eristäytymistä tai ystävyysuhteiden katkeamista (1 %), sekä taloudellisia ongelmia, kuten maksuvaikeuksia, pelilainoja tai luottotietojen menetystä (1 %). Naisilla oli ollut miehiä enemmän tunne-elämän kuormittuneisuutta, parisuhdeongelmia, muita taloudellisia ongelmia kuten maksuvaikeuksia, pelilainoja tai luottotietojen menetystä sekä huolta läheisen (muun kuin oman lapsen) terveydestä tai hyvinvoinnista.

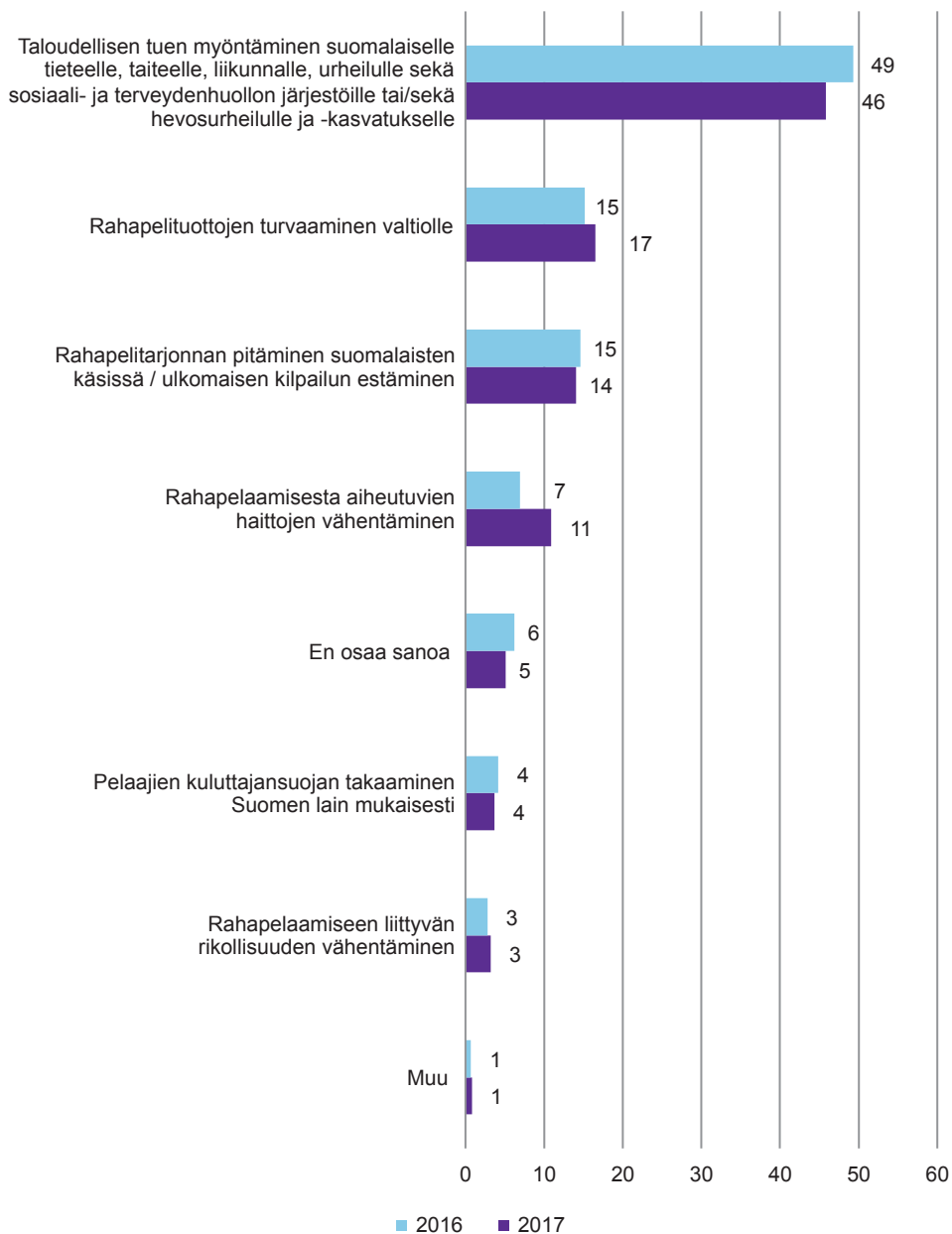
Yleisesti ottaen niiden vastaajien osuus, jotka olivat kokeneet haittoja läheisen pelaamisesta, ei muuttunut vuoden 2016 ja 2017 välillä tilastollisesti merkitsevästi (taulukko 50). Ainoastaan muita ihmissuhdeongelmia, kuten erimielisyyksiä, eristäytymistä tai ystävyysuhteiden katkeamista, koettiin vähemmän vuonna 2017 verrattuna vuoteen 2016.

6 Rahapelaamiseen liittyvät mielipiteet

6.1 Suomalaisen rahapelijärjestelmän tärkein tehtävä

Vuonna 2016 rahapelaaminen oli järjestetty Suomessa kolmen peliyhteisön, RAY:n, Veikkauksen ja Fintoton, yksinoikeudella. Vuoden 2017 alusta alkaen rahapelaaminen muuttui yhden peliyhtiön, Veikkaus Oy:n, yksinoikeudeksi. Vuonna 2017 vastaajien näkemysten mukaan yksinoikeuteen pohjaavan mallin tärkein tavoite oli taloudellisen tuen myöntäminen suomalaiselle tieteelle, taiteelle, liikunnalle, urheilulle sekä sosiaali- ja terveydenhuollon järjestöille ja myös hevosurheilulle ja -kasvatukselle (46 %); tärkeinä tavoitteina pidettiin myös rahapelituottojen turvaamista valtiolle (17 %) ja rahapelitarjonnan pitämistä suomalaisten käsissä (14 %) (taulukko 51, kuvio 23).

Niiden vastaajien osuus, jotka pitivät suomalaisen rahapelijärjestelmän tärkeimpänä tavoitteena taloudellisen tuen myöntämisen suomalaiselle tieteelle, taiteelle, liikunnalle, urheilulle sekä sosiaali- ja terveydenhuollon järjestöille ja myös hevosurheilulle ja -kasvatukselle, pieneni vuoden 2016 ja 2017 välillä tilastollisesti merkitsevästi (taulukko 51, kuvio 23). Niiden vastaajien osuus, joka näki tavoitteeksi rahapelaamisesta aiheutuvien haittojen vähentämisen, puolestaan kasvoi.

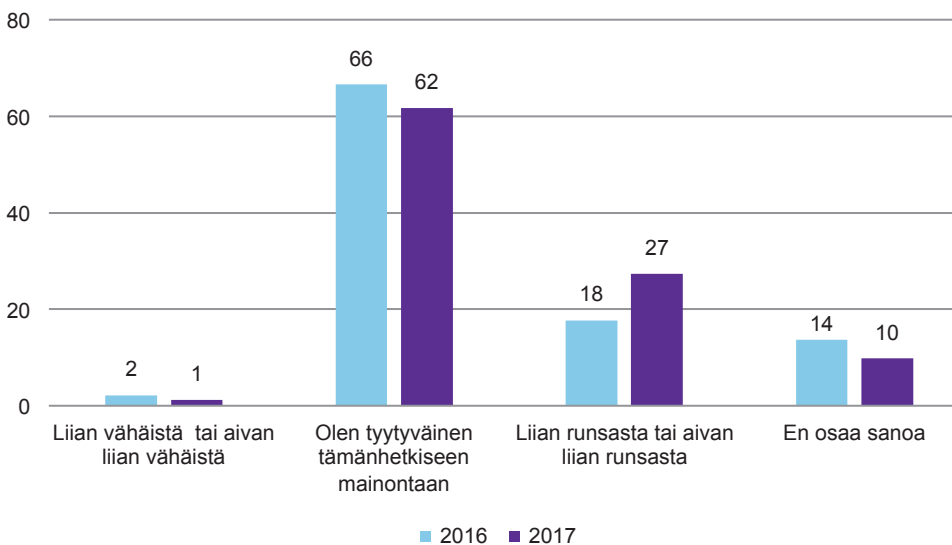


Kuvio 23. Vastaajien näkemys siitä, mikä on suomalaisen rahapelimallin tärkein tavoite, osuudet vastaajista vuonna 2016 ja 2017 (%)

Figure 23. Respondents' views on the Finnish gambling monopoly's main purpose and objective in 2016 and 2017 (% of respondents).

6.2 Suomalainen rahapelimarkkinointi

Enemmistö vastaajista (62 %) oli tyytyväisiä rahapeliä markkinoitiin yksinoikeusjärjestelmässä vuonna 2017, mutta 27 prosenttia vastaajista piti mainontaa liian runsaana (liian runsasta tai aivan liian runsasta) (taulukko 52). Mainontaa liian runsaana pitäneiden miesten osuus oli viisi prosenttiyksikköä suurempi kuin vastaava naisten osuus. Mainontaa liian runsaana pitäneiden osuus oli suurin 25–34-vuotiailla (37 %). Kriittisimmin rahapeliä mainontaan suhtautuivat opiskelijat ja koululaiset sekä vastaajat, jotka hoitivat omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta. Liian runsaana mainontaa pitäneiden vastaajien osuus oli suurin Uudellamaalla ja ylipäätään kaupunkimaisissa kunnissa.



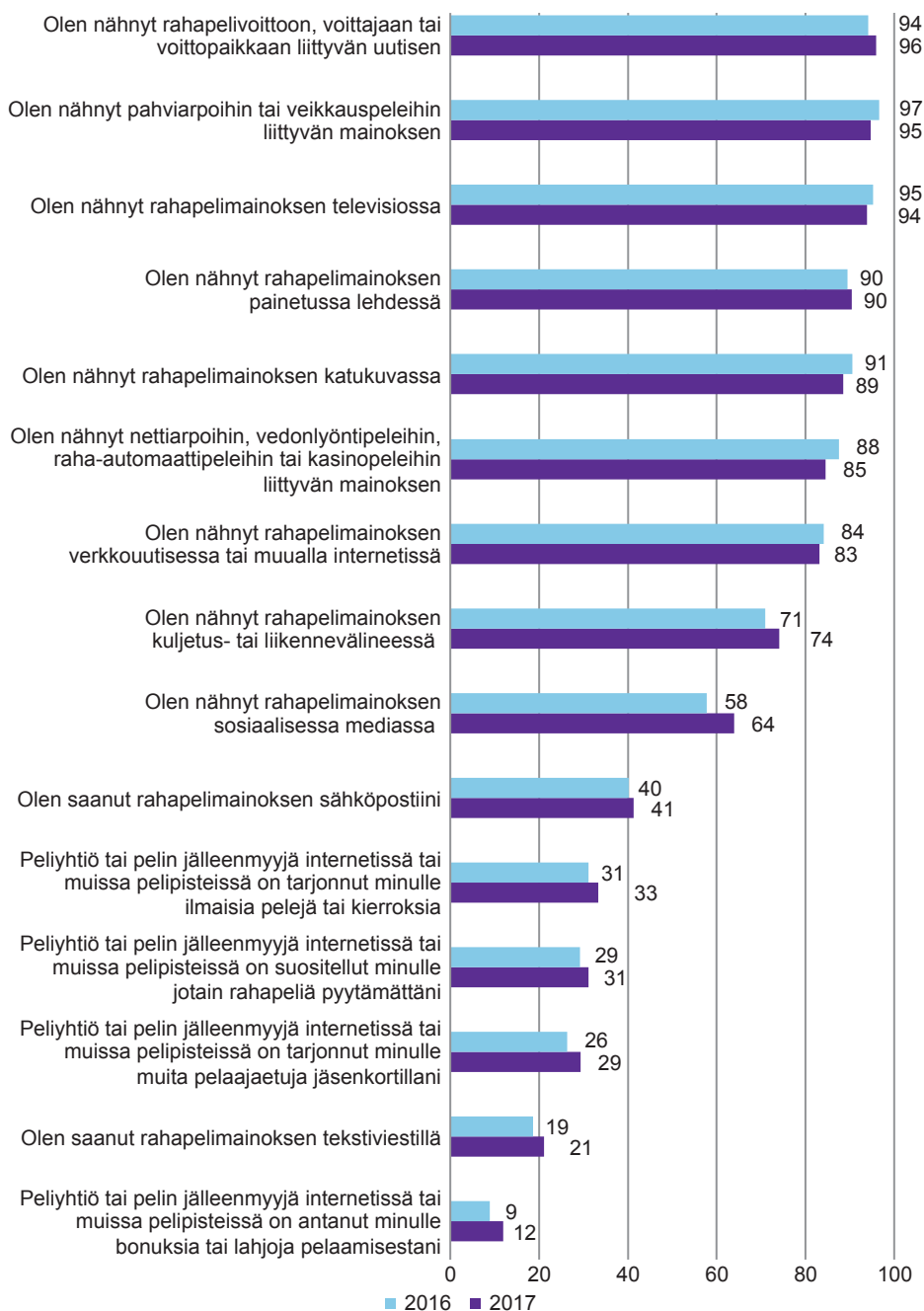
Kuvio 24. Vastaajien näkemys kotimaisten peliyhteisöjen mainonnasta, osuudet vastaajista vuonna 2016 ja 2017 (%)

Figure 24. Respondents' views on Finnish monopoly operators' marketing and advertising in 2016 and 2017 (% of respondents).

Niiden vastaajien osuus, jotka kokivat mainonnan liian runsaaksi, lisääntyi vuoden 2016 ja 2017 välillä tilastollisesti merkitsevästi (taulukko 53, kuvio 24). Samansuuntainen muutos oli nähtävissä molemmilla sukupuolilla, kaikissa ikäryhmissä ja kaikilla alueilla.

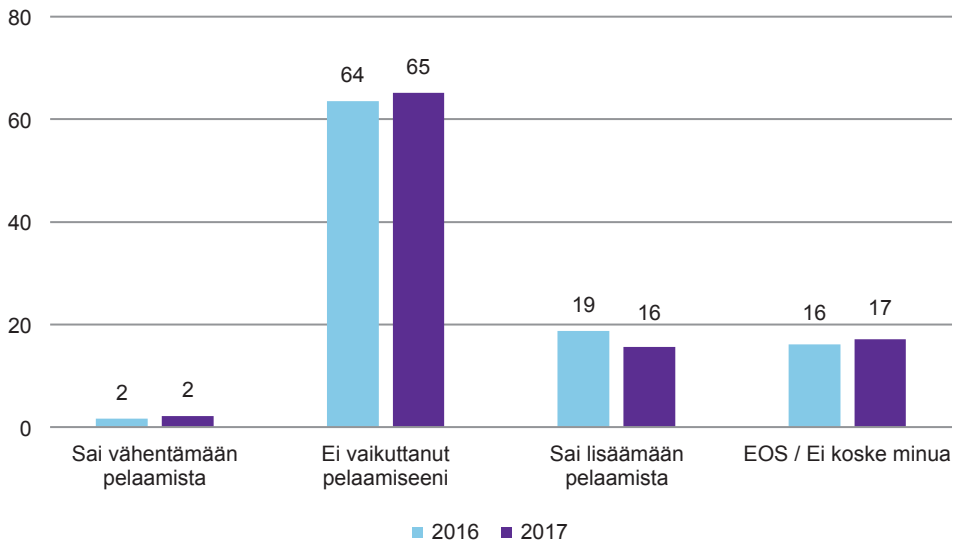
Vuonna 2017 vastaajat olivat suuressa määrin havainneet kotimaisten peliyhteisöjen rahapelaamiseen liittyvää mainontaa ja markkinointia (taulukko 54, kuvio 25). Tavallisimmin oli nähty rahapelivoittoon, voittajaan tai voittopaikkaan liittyvä uutinen (96 %), kohdattu pahviarpoihin tai veikkauspeleihin (Lotto, Jokeri, Keno jne.) liittyviä mainoksia (95 %) ja nähty rahapelimainoksia televisiossa (94 %). Vähiten vastaajille oli tullut markkinointia, jossa peliyhteisö tai pelin jälleenmyyjä antaa internetissä tai muissa pelipisteissä vastaajalle bonuksia tai lahjoja pelaamisesta (esim. puhelin, risteilylahjakortti, päivälehti, jäätelö) (12 %) tai jossa vastaajalle lähetetään rahapelimainoksia tekstiviestillä (21 %).

Yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien rahapelien markkinointia havaittiin vuoteen 2016 verrattuna tilastollisesti merkitsevästi enemmän vuonna 2017 kuljetus- tai liikennevälineissä, sosiaalisessa mediassa ja tekstiviestimainonnassa (taulukko 54, kuvio 25). Myös rahapelivoittoon, voittajaan tai voittopaikkaan liittyviä uutisia havaittiin enemmän, ja peliyhtiön tai pelin jälleenmyyjän internetissä tai muissa pelipisteissä antamien bonusten tai lahjojen koettiin lisääntyneen. Myös peliyhtiön tai pelin jälleenmyyjän internetissä tai muissa pelipisteissä tarjoamat pelaajaedut jäsenkortilla lisääntyivät. Toisaalta aiempaa vähemmän havaittiin rahapelimainoksia televisiossa, rahapelimainoksia katukuvassa, pahviarpoihin tai veikkauspeleihin (Lotto, Jokeri, Keno jne.) liittyviä mainoksia, sekä nettiarpoihin, vedonlyöntipeleihin, rahapeliautomaatteihin tai kasinopeleihin liittyviä mainoksia.



Kuvio 25. Kotimaisen rahapelimainonnan ja -markkinoinnin kohtaaminen vuonna 2016 ja 2017 (%).

Figure 25. Exposure to marketing and advertising by Finnish monopoly operator(s) in 2016 and 2017 (% of respondents).



Kuvio 26. Kotimaisen rahapelimainonnan vaikutus vuonna 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%)

Figure 26. Views on the impacts of marketing and advertising by Finnish monopoly operator(s) in 2016 and 2017 (% of respondents).

Vuonna 2017 vastaajista 16 prosenttia koki, että kotimainen rahapelimainonta sai heidät pelaamaan lisää, 65 prosentin mielestä sillä ei ole pelaamiseen vaikutusta ja kahden prosentin mielestä mainonta sai heidät vähentämään rahapelaamista (taulukko 55).

Muutos siinä, mikä oli kotimaisen rahapelimainonnan vaikutus, oli tilastollisesti merkitsevä vuoden 2016 ja 2017 välillä sekä naisilla että miehillä, 18–24- ja 35–49-vuotiailla ja Uudellamaalla asuvilla (taulukko 56, kuvio 26).

7 Yhteenveto ja päätelmät

Tammikuussa 2017 toteutui suomalaisen rahapelijärjestelmän uudistus, ja entiset kolme peliyhteisöä (Veikkaus, Raha-automaattiyhdistys, Fintoto) yhdistettiin yhdeksi Veikkaus Oy:ksi. Rahapelikyselyn tärkein tavoite on ollut seurata rahapeliyhteisöjen yhdistymisen mahdollisia vaikutuksia rahapelaamiseen, rahapelihaittoihin ja mielipiteisiin rahapelaamisen markkinoinnista ennen ja jälkeen järjestelmämuutoksen.

7.1 Suhtautuminen rahapelien mainontaan entistä kriittisempää

Suomalaisen yksinoikeusjärjestelmän muutoksen taustalla oli tavoite estää entisen kolmen peliyhteisön keskinäinen kilpailu. Suomen tasavallan hallitus pelkasi kilpailun lisäävän rahapelien markkinointia ja olevan siten ristiriidassa Suomen rahapelijärjestelmän tavoitteena olevan rahapelaamisesta aiheutuvien haittojen ehkäisemisen ja vähentämisen kanssa. Peliyhteisöjen keskinäinen kilpailu ja liiallinen markkinointi olisivat olleet hallituksen näkemyksen mukaan ongelmallisia Euroopan unionin lainsäädännön ja siten myös Suomen rahapelijärjestelmän oikeutuksen kannalta (HE 132/2016 vp). Veikkauksen antamien tietojen mukaan kolmen entisen peliyhteisön vuoden 2016 markkinointibudjetti oli yhteensä 63,3 miljoonaa euroa ja Veikkauksen vuoden 2017 markkinointibudjetti oli yhteensä 65,65 miljoonaa euroa.

Rahapelien kotimainen mainonta ja markkinointi koettiin liian runsaaksi useammin vuonna 2017 (27 %) kuin vuonna 2016 (18 %), ja kriittisyyden lisääntyminen mainontaa kohtaan näkyi sekä miehillä että naisilla. Erityisen tyytymättömiä mainontaan ovat miehet, 25–34-vuotiaat, opiskelijat, omaishoitajat ja hoitovapaalla olevat henkilöt. Myös rahapeliongelmaan hoitoa hakeneiden Peliklinikan asiakkaiden mukaan rahapelien kotimainen mainonta ja markkinointi oli liian runsasta useammin vuonna 2017 (87 %) kuin vuonna 2016 (68 %) (Salonen ym. 2019). Näiden molempien tutkimusten tulokset ovat ristiriidassa uudistetun yksinoikeusjärjestelmän tavoitteiden kanssa.

Tuloksista ilmenee myös, että vastaajien mielestä mainonta ei lisännyt heidän pelaamistaan vuonna 2017 vuotta 2016 enempää. Peliklinikan asiakkaat kuitenkin tiedostivat mainonnan pelaamista lisäävän vaikutuksen heille suunnatuissa vastaavissa kyselyissä (Salonen ym. 2017b; Salonen ym. 2019). Aikaisempien tutkimusten perusteella tiedetään, että mainonta kiihdyttää jo olemassa olevaa rahapeliongelmaa, madaltaa rahapelaamisen kontrollia sekä nostaa retkahdusriskiä niillä pelaajilla, jotka ovat päättäneet lopettaa rahapelaamisen (Hanss ym. 2015; Binde 2014).

Tuoreen ruotsalaisen tutkimuksen (Binde 2017) mukaan rahapelien mainonnassa käytetään tyypillisesti hahmoja, jotka vetoavat nuoriin aikuisiin. Pelen markkinoinnissa hyödynnetään urheilutapahtumia, populaarikulttuuria sekä Las Vegasin pelikulttuurista ammentavaa kuvastoa. Pelaajia houkutellaan pelaamaan myös esimerkiksi ilmaiskierroksilla sekä häivyttämällä tai kätkemällä vastuulliseen pelaamiseen kehottavia viestejä. Mainittuja elementtejä on nähtävissä sekä Veikkauksen että PAF:n verkkosivujen markkinoinnissa.

Myönteisenä suuntana voidaan kuitenkin nähdä se, että uuden Veikkauksen markkinointiin on lisätty ”pelaamalla ja vastuullisesti” -konseptia. Toisaalta erityistä huolta on herättänyt Veikkauksen toteuttama ristiinmarkkinointi, joka tähtää kokonaismyynnin kasvattamiseen. Ristiinmyynnissä asiakkaalle tarjotaan mahdollisuutta oheistuotteisiin (esimerkiksi lisä- ja oheispeleihin), vaihtoehtoihin pelitapoihin tai tuotteen kanssa yhteensopiviin muihin tuotteisiin.

Vastaajista 96 prosenttia oli nähnyt rahapelivoittoon, voittajaan tai voittopaikkaan liittyviä uutisia vuonna 2017. Tällä hetkellä raja rahapelien markkinoinnin ja esimerkiksi erilaisten voitto- ja voittajauutisointien välillä on häilyvä. Myös arpajaislaissa säädetty (1047/2001) raja vähäisen pelihaittariskin peleille sallitun markkinoinnin sekä korkean pelihaittariskin peleille sallitun tuoteinformaation jakamisen välillä on vaikeasti määriteltävissä. Eettisten ja moraalisten näkökulmien tarkastelu rahapelien mainonnassa sekä mainonnan vaikutusten tutkiminen ovat tervetulleita tutkimuksen kohteita vastuullisemman rahapelimarkkinoinnin kehittämiseksi.

7.2 Rahapelihaittoja kokeneiden osuus ennallaan

Rahapeliyhteisöjen yhdistämisen aikana arpajaislakia (1047/2001) uudistettiin myös siten, että lain tarkoituksena määriteltiin rahapelihaittojen vähentämisen lisäksi myös haittojen ehkäiseminen. Samassa yhteydessä rahapelihaittoiksi määriteltiin sosiaalisten ja terveydellisten haittojen lisäksi myös taloudelliset haitat. Toisaalta uudistusten uskottiin lisäävän riskiä pelihaittojen lisääntymiselle: uudistettu arpajaislaki vapautti rahapelien kehittelyä ja saatavuutta (Selin ym. 2017). Tässä tutkimuksessa rahapelaamisen kielteisiä seurauksia tarkasteltiin useasta näkökulmasta.

Viidellä prosentilla vastaajista oli ollut vuonna 2017 tunne, että rahapelaaminen saattaa olla itselle ongelma. Samanaikaisesti PPGM-mittarilla arvioituna (Problem and Pathological Gambling Measure) 1,6 prosentilla oli ollut rahapeliongelma ja lisäksi yhdeksän prosenttia pelasi riskitasolla. Vastaajista 11 prosenttia taas oli kokenut vähintään yhden rahapelihaitan (SHGS-18-mittari).

Niiden vastaajien osuus, a) jotka kokivat oman rahapelaamisensa ongelmalliseksi, b) joilla oli rahapeliongelma (PPGM) ja c) jotka olivat kokeneet vähintään yhden rahapelihaitan (SHGS-18-mittari), ei muuttunut vuoden 2016 ja 2017 välillä. Vaikuttaa siis siltä, että järjestelmämuutokseen liittyvä tavoite vähentää haittoja ei ole toteutunut väestötasolla. Myönteisenä muutoksena voidaan nähdä se, että miesten osalta vähintään

riskitasolla pelanneiden osuus oli pienentynyt vuodesta 2016 vuoteen 2017. Lisäksi lisääntyneeseen pelitarjontaan ja Veikkauksen uuteen verkkokauppaan liittyvistä uhkakuvista huolimatta haitat eivät ole ainakaan toistaiseksi lisääntyneet väestötasolla.

Rahapeliongelman apua hakeneiden Peliklinikan asiakkaiden näkökulmasta rahapelihaittojen määrä kuitenkin lisääntyi (Salonen ym. 2019). Näin ollen hallitsemattomasti pelaavien ryhmässä, jota Peliklinikan vastaajat edustavat, rahapelijärjestelmän uudistuksen varhaiset seuraukset vaikuttavat kielteisiltä. Myös valtakunnallisen auttavan palvelun Peluurin vuosiraportin mukaan yhteydenottojen määrä kasvoi 14 prosenttia vuodesta 2016 vuoteen 2017 (Silvennoinen ym. 2018).

Vastaajista 12 prosentilla (naiset 12 %, miehet 11 %) oli lähipiirissä vähintään yksi henkilö, joka vastaajan mielestä pelasi liikaa rahapelejä vuonna 2017. Niiden vastaajien osuus, joilla oli ollut liikaa pelaavia läheisiä tai jotka olivat kokeneet läheisen pelaamisen aiheuttamia haittoja, pieneni vuoden 2016 ja 2017 välillä, tosin läheisten kokemien haittojen määrä ei vähentynyt. Toisaalta viisi prosenttia vastaajista (naiset 6 %, miehet 4 %) oli kokenut vähintään yhden läheisen rahapeliongelmasta johtuvan haitan. Läheisten kokemat haitat, vaikka he itse eivät pelaisikaan, ovat hyvin samantyyppisiä kuin pelaajan itsensä kokemat haitat (Salonen ym. 2016; Li ym. 2016). Toisaalta pelaajien ja läheisten raportoimissa haitoissa on myös havaittu eroavaisuuksia (Jeffrey ym. 2019). Puolisot raportoivat 5–6 kertaa pelaajia todennäköisemmin parisuhteeseen liittyviä jännitteitä (epäily, valehtelu, kauna), ristiriitoja (riitely, tappelu, uhkailu) ja parisuhteen päättymisen. Pelaajat taas raportoivat puolisoita todennäköisemmin terveyshaittoja, kuten itsemurhayrityksiä ja alkoholin käytön lisääntymistä.

7.3 Rahapelaaminen väheni hieman

Rahapelaajien osuus on hieman pienentynyt; lähinnä vähentyi miesten, työkyvyttömyyseläkkeellä olevien tai pitkäaikaisesti sairaiden ja 35–64-vuotiaiden pelaaminen. Vuosina 2016–2017 julkisuudessa käytiin runsaasti keskustelua rahapelaamisesta, rahapelien saatavuudesta ja niihin liittyvistä haitoista. Mediahuomioita sai runsaasti muun muassa rahapeliautomaattien hajasijoittelu sosioekonomisesti haavoittuville alueille (Selin ym. 2018b) ja tieto, että pieni joukko rahapelaajia häviää puolet rahapelaamisen kokonaiskulutuksesta (Salonen ym. 2017c). Tämä keskustelu on saattanut vähentää erityisesti sosioekonomisesti heikommassa asemassa olevien pelaamista, mutta se on voinut vaikuttaa myös rahapelien markkinointia koskeviin näkemyksiin.

Yksinoikeusjärjestelmän uudistuksen mahdollisina seurauksina tarkasteltiin myös rahapelaamiseen kulutettua aikaa ja rahaa, käytännössä siis rahapelaamisen useutta, pelattujen pelityyppien määrää ja rahapelikulutusta. Viikoittainen rahapelaaminen ja neljän tai yli neljän pelityypin pelaaminen oli harvinaisempaa vuonna 2017 verrattuna vuoteen 2016. Viikoittainen rahapelikulutus ei kuitenkaan muuttunut vuodesta 2016 vuoteen 2017. Toisaalta 2–3 kertaa kuukaudessa tai harvemmin kuin kuukausittain pelaavien kulutus lisääntyi.

Veikkauksen mukaan internetpelaajien määrä kasvoi, mutta Helsingin kasinolla kävijämäärä laski (taulukot 3 ja 4) ja toisaalta rahapelituotot nousivat vuodesta 2016 vuoteen 2017 (taulukot 2 ja 3). Vuosien 2016 ja 2017 väliset rahapelikulutuksen jakautuminen erot eivät olleet tilastollisesti merkitseviä, koska 95 %:n luottamusvälit sijoittuvat päällekkäin (vrt. kuvio 10). Tutkimuksemme tulokset kuitenkin viittaavat siihen, että peleistä saatava raha tulee entistä pienemmältä pelaajaryhmältä ja kulutuksen jakaumaa on syytä seurata myös jatkossa.

Rahapelikulutuksen on havaittu olevan vahvasti keskittynyttä eri puolilla maailmaa tehdyissä tutkimuksissa (Salonen ym. 2017c; Fiedler ym. 2019). On arvioitu, että ongelmapelaajien osuus pelituotoista vaihtelee 14–52 prosentin välillä (Fiedler ym. 2019). Suomessa lähes neljännes (23 %) tuotoista on peräisin ongelmapelaajilta (Salonen ym. 2017c). Kulutuksen keskittyminen vaihtelee myös pelityyppien mukaan: rahapeliautomaattien kohdalla jopa 41–75 prosenttia tuotoista saattaa olla peräisin henkilöiltä, joilla on rahapeliongelma (Fiedler ym. 2019).

Rahapelaamiseen osallistuminen vaihtelee eri aikoina ja saattaa olla syklinomaista (LaPlante ym. 2008; el-Guebaly ym. 2015; Saugeres ym. 2012; Kristiansen ym. 2017). Pelaamisen vähenemisen tai lopettamisen syitä ovat tyypillisesti pelaamisesta aiheutuvat taloushaitat, ihmissuhdehaitat ja mielen hyvinvointi, mutta myös rahapelien saatavuuden väheneminen, henkilökohtainen kypsyminen, muiden mielenkiinnon kohteiden lisääntyminen ja kielteiset asenteet rahapelaamista kohtaan (Suurvali ym. 2010). Ongelmapelaajien kohdalla pelaamiseen voi vaikuttaa myös niin kutsuttu luonnollinen paraneminen: pelaaja toipuu peliongelmaastaan joko autettuna tai ilman (Slutske 2006).

7.4 Vain internetissä pelaaminen on lisääntynyt

Vain internetissä pelaaminen on lisääntynyt, ja kasvua on tapahtunut myös mobiilipelaamisessa. Internetissä pelattavien kasinopelien pelaaminen on yleistynyt, ja yksin pelaavien osuus on myös kasvanut. Tulos on linjassa Veikkauksen pelaajien määrän ja internetissä tapahtuneen pelikulutuksen kanssa (taulukot 2 ja 4). Internetpelaamisen suosio on kasvanut kansainvälisestikin (Wood & Williams 2011; Hing ym. 2014).

Kotimaisten rahapeliautomaattien pelaajien osuus pieneni. On myös huomionarvoista, että rahapeliautomaatit eivät enää olleet kolmen pelatuimman pelityypin joukossa. Toisaalta koko maan tasolla myös kotimaisten rahapeliautomaattien, mutta erityisesti internetissä pelattavien rahapeliautomaattien, tuotto kasvoi vuodesta 2016 vuoteen 2017 (Veikkaus 2018). Mikäli näin on myös Uudellamaalla, Pirkanmaalla ja Kymenlaaksossa, niin näyttää siltä, että rahapeliautomaattien tuotto tulee entistä pienemmältä ja enemmän kuluttavalta väestöryhmältä. Osan rahapeliautomaattien tuoton kokonaiskasvusta saattaa selittää Helsingin kasinon lisääntyneet pelituotot (taulukko 3). Rahapeliautomaattien tiedetään olevan yhteydessä rahapelihaittoihin väestötasolla (Salonen ym. 2017b & 2019; Castrén ym. 2018; Edgren ym. 2017) sekä ongelmapelaaja-

miseen hoitoa hakevilla henkilöillä (Pajula ym. 2017). Rahapeliautomaattipelit ovat luonteeltaan helposti koukuttavia, niitä on verrattu jopa kokaiiniin (Dowling ym. 2005).

Yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien nettikasinopelien pelaaminen lisääntyi vuodesta 2016 vuoteen 2017. Erityinen huolenaihe on koukuttavien pelityyppien, kuten rahapeliautomaattien sekä päivittäisten nopeiden arvontapelien siirtyminen internetiin. Kysyttäessä raha-automaattien pelaamisesta, ohjeessa viitattiin myös internetissä pelaamiseen (ks. s. 156). On kuitenkin mahdollista, että tästä huolimatta osa internetissä raha-automaatteja pelanneista on valinnut vastausvaihtoehdoksi raha-automaattien sijaan nettikasinopelit. Helpon saatavuuden tiedetään liittyvän ongelmalliseen pelaamiseen (Gainsbury 2012; Gainsbury ym. 2013; Hing ym. 2014).

7.5 Yksityisten ja yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien pelien pelaaminen vähentynyt, PAF:n pelien pelaaminen lisääntynyt

Yksinoikeusjärjestelmän muutokseen liittyi huoli, että rahapelihaitat yleistyvät verkkopelien helpon saatavuuden vuoksi. RAY:n asiakkaiden pelattavissa olleet pelit tulivat yhdistymisen myötä myös vanhan Veikkauksen ja Fintoton asiakkaiden pelattaviksi yhden verkkopalvelun välityksellä. Kolmen toimijan pelitilien yhdistäminen tapahtui kuitenkin vasta loppuvuodesta 2017. Uuden Veikkauksen verkkokauppa määriteltiin tammikuussa 2017 voimaan tulleessa uudistetussa arpajaislaissa erityiseksi pelipisteeksi, joka puolestaan mahdollisti erityisen haastavien sisältävien rahapelien aiempaa vapaamman markkinoinnin.

Yksinoikeusjärjestelmän tarjoamien rahapelien pelaaminen on vähentynyt 84 prosentista 82 prosenttiin vuodesta 2016 vuoteen 2017. Myös yksityinen vedonlyönti on vähentynyt hieman. Ainoastaan PAF:n pelien pelaaminen (muualla kuin laivalla) on lisääntynyt. Selityksenä tähän voi olla, että PAF on markkinoinut pelejään tehokkaasti ja tarjonnut kiinnostavia pelejä kuluttajille. Vaikuttaa siltä, että ainakaan toistaiseksi uhkakuvat yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisen pelaamisen rajusta lisääntymisestä eivät toteutuneet vuoden 2016 ja 2017 välillä väestötasolla.

Rahapeliongelmaan hoitoa hakevilla Peliklinikan asiakkailla yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolinen, erityisesti nettikasinopelien pelaaminen, taas lisääntyi vuonna 2017 verrattuna vuoteen 2016 (Salonen ym. 2019). On tavallista, että ongelmallisesti pelaavalla henkilöillä on internetissä yhtä aikaa lukuisia pelitilejä käytössään. Lisäksi esimerkiksi urheiluvedonlyönnin dynamiikkaan saattaa kuulua eri rahapelitarjoajien antamien kertoimien vertailu ja siten myös useiden eri pelitilien yhtäaikaista käyttämistä.

Huomionarvoista on, että rahapelikyselyn molemmissa tutkimusaineistoissa on vain muutamia vastaajia, jotka ovat ilmoittaneet pelaavansa pelkästään yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia pelejä. Yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolinen pelaaminen vaikuttaa tulevan kotimaisen rahapelaamisen lisäksi, ei korvaavan sitä. Vaikuttaisi siis siltä, että yksinoikeusjärjestelmän ulkopuoliseen pelaamiseen liittyy pelien suurku-

lutusta. Aineisto ei tue sellaista peliyhtiön korostamaa näkemystä, että rahapelihaitat aiheutuisivat merkittävässä määrin ainoastaan yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisten pelien tarjonnasta.

7.6 Pelaamisen motiivit pysyneet samanlaisina

Ensisijainen rahapelaamisen motiivi liittyi rahan voittamiseen. Toiseksi tyypillisin syy pelata oli jännityksen ja hauskuuden haku tai ajanvietteeksi pelaaminen. Rahapeliongelmiin takia hoitoa hakeneiden Peliklinikan asiakkaiden keskeisin rahapelaamisen syy oli niin ikään raha (Salonen ym. 2019). Tulokset ovat yhtenäisiä myös aikaisempien tutkimusten kanssa: rahapelaamisen keskeisin motiivi on mahdollisuus voittaa rahaa (Binde 2015). Rahapelaamisen syyt pysyivät väestötasolla jokseenkin ennallaan tarkastellun kahden vuoden aikana. Rahapelaamisen motiivien on tunnistettu olevan yksilötasolla enemmänkin muuttuvia kuin pysyviä, myös pidemmällä aikavälillä seurattuna (McGrath & Thege 2018).

Naisten ja miesten pelaamismotiiveissa oli eroja: naisten tavallisin syy pelata oli raha ja miehillä jännitys, ajanviete ja hauskuus. Muita rahapelaamisen motiiveja olivat älyllinen haastavuus, mutta myös kielteisiä tunnetiloja säätelevä niin sanottu pakopelaaminen (Wardle ym. 2011; Francis ym. 2015). Rahan voittaminen sekä pakopelaaminen kielteisten tunnetilojen säätelytarkoituksessa ovat tyypillisimpiä ongelmapelaajien syitä pelata (Nower & Blaszczynski 2010; Mathieu, Barrault, Brunault & Varescon 2018). Pakopelaamien eli ns. ”helpotuksen haku” arjen kuormittaviin tilanteisiin yhdistetään myös naisten pelaamisen motiiveihin (Stewart & Zack 2008).

Voittotoiveistaan huolimatta suomalaiset häviävät rahapeleihin asukaslukuun suhteutettuna lähes eniten maailmassa (The Economist 2017). Tiedetään, että vaikka suurituloiset suomalaiset kuluttavat rahapelaamiseen euromääräisesti pienituloisia enemmän, kuluttavat pienituloiset kuitenkin suhteellisesti suuremman osuuden tuloistaan (Castren ym. 2017; Salonen ym. 2017c). Jatkossa olisi syytä tutkia tarkemmin rahapelaamisen motivaatiota ja sosiaaliryhmittäisiä eroja, mutta myös rahapelikulutusta sekä taloudellisen tilanteen yhteyttä rahapelaamiseen pidemmällä aikavälillä.

7.7 Pelaamisen hallinnan välineiden käyttö ei lisääntynyt

Yksinoikeusjärjestelmässä on tarjolla pelaamisen hallinnan välineitä. Osa verkossa tarjottavista pelaamisen hallinnan välineistä on peliyhtiön itsenäisesti tarjoamia, mutta osaan liittyy arpajaislaissa tai asetuksissa määritelty velvoite; tällaisia ovat aikamuis-tutin, paniikkinnappula, tunnistautuminen, itse asetettu pelikielto, rahansiirtorajat pelitilille, kulutusrajat nopearytmisiin nettipeleihin, pelitilin maksimisaldo, ikärajat ja luottokortilla pelaamisen kieltä. Pelaamisen hallinnan välineisiin internetissä kuuluu lisäksi muun muassa pelitilin yhteenvedot, pelin aikana tulevat varoitusviestit ja ongel-

mallisen rahapelaamisen tunnistamisen itsearviointitestit (esim. Auer & Griffiths 2013; Harris & Griffiths 2016).

Tutkimukseen osallistuneiden pelaajien tietoisuus pelaamisen hallinnan välineistä parani vuodesta 2016 vuoteen 2017. Tämä oli odotettavissa, sillä jo pelkästään osallistumalla vuoden 2016 kyselyyn myös ne vastaajat, jotka eivät alun perin tienneet rahapelaamisen hallinnan välineistä, saivat niistä tietoa. Käytännössä ensimmäinen kysely siis toimi vastaajien tietoa lisäävänä interventiona, joten tulos ei ole yleistettävissä väestöön laajemmin. Edellä mainittu huomioiden olisi voinut olettaa, että tiedot pelaamisen hallinnan välineistä olisivat parantuneet jopa nykyistä enemmän.

Niiden vastaajien osuus, joka oli käyttänyt vähintään yhtä hallinnan välinettä, laski. Uusia hallintakeinoja otettiin käyttöön vain niukasti. Aiempaa enemmän oli käytetty ainoastaan kulutusrajan asettamista, testiä rahapeliongelman tunnistamiseksi, rahapelipäiväkirjaa ja pelikiellon asettamisen jälkeen saatavaa tietoa tuen- ja avunsaannista. Kulutusrajan asettaminen, pelitesti ja rahapelipäiväkirja on tarkoitettu riskialttiin pelaamisen vähentämiseen, ja tukeutuminen pelikieltoon kielii jo hallinnan menetyksestä, jonka ratkaisemiseksi haetaan kokonaisvaltaista pelaamisen lopettamista.

Pelaamisen hallinnan välineiden käyttö on edelleen varsin vähäistä siitä huolimatta, että rahapeliyhdistöjen yhdistämistä perusteltiin myös haittojen ehkäisyllä ja vähentämisellä (HE 132/2016 vp). Joulukuussa 2017 sisäministeriö antoi asetuksen, jonka myötä otettiin käyttöön muun muassa vuorokausi- ja kuukausikohtaiset tappiorajat osalle internetissä pelattavista nopearytmisistä peleistä, mahdollisuus hakea pelikieltoa itselle sekä itse määriteltävät pakolliset rahansiirtorajat. Näin painopiste hallitun pelaamisen tukemisesta siirtyi aiempaa enemmän yksinoikeustoimijan itsesääntelyyn perustuvasta vastuullisuusohjelmasta julkisen vallan sääntelytoimiin. Tällä tutkimuksella ei kuitenkaan ole toistaiseksi mahdollista arvioida asetuksen mahdollisia vaikutuksia. Pelikieltoihin ja kulutusrajoihin liittyvät kysymykset olivat kuitenkin varmasti joidenkin vastaajien mielessä, sillä niiden asettaminen oli ajankohtaista kyselyn toteuttamisen aikaan alkuvuodesta 2018.

Veikkauksen lokakuussa 2017 uudistetussa kanta-asiakasohjelmassa tiedotetaan pelaamisen hallinnan välineistä sekä tarjotaan mahdollisuus tehdä pelitesti. On mahdollista, että kanta-asiakasohjelmaan liittyvä viestintä selittää osaltaan sitä, miksi välineet tunnetaan aiempaa paremmin. On myös mahdollista, että pelitestin tehneiden osuus kasvoi vuosien 2016 ja 2017 välillä juuri siksi, että sitä tarjotaan kanta-asiakasohjelmassa. Toisaalta tätä tutkimusta täydentävässä laadullisessa tutkimuksessa tuli ilmi kansalaisten hyvinkin kriittiset mielipiteet Veikkauksen kanta-asiakasohjelmaa kohtaan (Egerer ym. 2018).

Tunnistautumista käyttäneiden vähentyminen viittaa kuitenkin siihen, että kaikki vastaajat eivät ole ymmärtäneet kysymystä mahdollisesti siksi, että tunnistautuminen tehdään rutiininomaisesti aina kirjauduttaessa Veikkauksen verkkokauppaan. Internetissä pelaaminen ei ole mahdollista ilman tunnistautumista, ja kun verkkopelaaminen on lisääntynyt, ei tunnistautumisen käyttö ole voinut vähentyä.

Veikkaus on perustellut rahapeliä aktiivista mainontaa ja markkinointia kanavoimisella, jolla pelaajia houkutellessaan kotimaisten pelien ääreen. Kanavoinniksi kutsutaan pyrkimyksiä saada suomalaiset pelaamaan suomalaisen rahapeliyhtiön pelejä myös internetissä. Taustalla on Veikkauksen uskomus siitä, että pelaaminen kotimaisen yksinoikeusjärjestelmän sivuilla olisi turvallisempaa ja että siellä tarjotaan rahapelejä vastuullisemmin verrattuna kansainvälisten pelitarjoajien toimintaan: pelaamisen hallinnan välineiden käyttö on ollut keskeinen vastuullisuuden peruste.

7.8 Haittojen ehkäisy yksinoikeusjärjestelmän tavoitteena entistä selkeämpi

Suomen EU-jäsenyyden myötä suomalaisen rahapelipolitiikan keskiöön nousi vähitellen rahapelihaittojen vähentäminen, koska rahapelihaittojen torjunta oli EU-lainsäädännön kannalta keskeinen yksinoikeusjärjestelmän oikeutuksen perusta (Tammi 2008). Arpajaislaissa (1047/2001) Suomen rahapelipolitiikan tavoitteiksi on kirjattu: ”– taata yleishyödyllisiin arpajaisiin osallistuvien oikeusturva, estää arpajaisiin liittyvät väärinkäytökset ja rikokset sekä ehkäistä ja vähentää arpajaisiin osallistumisesta aiheutuvia taloudellisia, sosiaalisia ja terveydellisiä haittoja”.

Joka kymmenes vastaaja näki tärkeimmäksi tavoitteeksi haittojen vähentämisen; osuus kasvoi vuodesta 2016 vuoteen 2017. Kotimaisen rahapelijärjestelmän tärkeimmäksi tavoitteeksi nähtiin taloudellisen tuen myöntäminen suomalaiselle tieteelle, taiteelle, liikunnalle, urheilulle, sosiaali- ja terveydenhuollon järjestöille sekä hevosurheilulle ja -kasvatukselle. Tulos heijastelee sitä, että kansalaisten mielikuvissa rahapelitoiminnan keskeinen tehtävä on Veikkauksen viestin mukainen: rahapelituotot käytetään yhteiseen hyvään. Toisaalta niiden vastaajien osuus, joka piti suomalaisen rahapelijärjestelmän tärkeimpänä tavoitteena ns. yhteisen hyvän, pieneni vuoden 2016 ja 2017 välillä.

Vaikuttaa siltä, että kansalaiset tiedostavat hieman aiempaa paremmin suomalaisen yksinoikeusjärjestelmän tavoitteet. Tähän on voinut vaikuttaa viime vuosien julkinen keskustelu rahapelaamisesta, yksinoikeusjärjestelmästä ja rahapelihaitoista. Yksinoikeusjärjestelmän uudistuksen myötä ei kuitenkaan näytä tapahtuneen kovin rajuja muutoksia kansalaisten yksinoikeusjärjestelmän tarkoitusta koskevissa mielipiteissä. Vuosikymmenten kuluessa sisäistetyt kulttuuriset jäsenyykset rahapelaamisen tärkeydestä suomalaiselle yhteiskunnalle näyttävät säilyttävän voimansa vielä nykyäänkin (ks. Matilainen 2017).

Egererin ja kumppaneiden (2018) laadullinen tutkimus kuitenkin osoittaa, että yhteys pelaamisen ja hyväntekeväisyyden välillä koetaan ongelmallisena. Rahapelaamisen tehtävä ja julkisuuskuva Suomessa näyttävät haastateltavien mielestä sisältävän useita ristiriitaisia elementtejä. Kyseinen tutkimus osoittaa, että tuottojen ohjaaminen hyvään tarkoitukseen on keskeisin oikeutus yksinoikeusjärjestelmälle, mutta myös rahapelihaittojen ehkäisy on tärkeää. Haastateltavat pitivät siis kannatettavana sitä, että Veikkaus ohjaa tuotot yhteiseen hyvään, mutta he myös kyseenalaistivat, mikä

siinä on motiivina. Keskeinen kysymys oli se, haluaako yksinoikeusjärjestelmä todella ehkäistä ongelmapelaamista vai onko kyse oikeastaan rahapelikulutuksen edistämisestä (Egerer ym. 2018).

7.9 Mitkä auttamisen keinot sopivat eri pelaajaryhmille?

Arpajaislaki velvoittaa rahapelihaittojen ehkäisyyn ja vähentämiseen. Rahapelihaittojen ehkäisyn paradoksiin liittyy keskeisesti kysymys: Mikä pelaajaryhmä kokee eniten haittoja: suuri ryhmä alhaisen tai keskitason riskin pelaajia vai pieni ryhmä korkean riskin pelaajia? Aikaisempien tutkimusten mukaan haitat jakaantuvat kaikille eri pelaajaryhmille (Canale ym. 2016). Ongelmapelaajat kokevat enemmän ja vakavampia haittoja, mutta väestötasolla alhaisen riskin ja kohtalaisen riskin pelaajien kokemat haitat ovat määrältään merkittävämpiä (Raisamo ym. 2014; Browne ym. 2016; Browne & Rockloff 2017; Rawat ym. 2018). Toinen tärkeä kysymys on: Mitkä auttamisen keinot sopivat eri pelaajaryhmille?

Yksinoikeusjärjestelmän uudistukseen liittyvä tavoite vähentää haittoja ei vaikuta ainakaan toistaiseksi toteutuneen väestötasolla. Toisaalta rahapelihaitat eivät ole myöskään lisääntyneet. Pelaamisen hallinnan välineiden käyttöönotto on ollut keskeisin haittojen ehkäisyyn ja vähentämiseen liittyvä toimi Veikkauksen internetpalveluissa. Hallinnan välineiden tiedetään toimivan paremmin riskipelaajilla tai hallitusti pelaavilla kuin ongelmapelaajilla (Lister ym. 2016; McCormack ym. 2013; Harris & Griffiths 2017).

Hallitsemattomasti pelaavien ryhmässä, jota Peliklinikan vastaajat puolestaan edustavat, rahapelijärjestelmän muutoksen seuraukset vaikuttavat kielteisiltä: haitat ovat lisääntyneet (Salonen ym. 2019). Esimerkiksi kulutusrajan asettaminen ei välttämättä toimi jo ongelmallisesti pelaavan kohdalla: pelaaja tulkitsee kulutusrajan vähentävän mahdollisuuksia voittaa (Lister ym. 2016). Pelikierteen ollessa pahimmillaan (ns. häviö-tilanteessa) tai kun pelaamista rajoitetaan, pelaaja vaihtaa tyypillisesti joko pelityyppiä, pelaamisen kanavaa tai pelin tarjoajaa toiveenaan tasoittaa tappio tai voittaa hävityt rahat takaisin (Ladouceur & Lachance 2007). On tavallista, että ongelmallisesti pelaavalla henkilöllä on lukuisia yhtäaikaista internetissä operoitavia pelitilejä käytössään. Keskeinen rahapelihaittojen ehkäisyyn ja vähentämiseen liittyvä keino, erityisesti hallitsemattomasti pelaavilla, on rahapelien ja pikavippien markkinoinnin rajoittaminen.

Pakollinen tunnistautuminen laajenee koskemaan hajasijoitettuja rahapeli-automaatteja vuonna 2022, mikäli eduskunta hyväksyy hallituksen tekemän esityksen (HE 213/2018 vp). Ehdotuksen mukaan pakollinen tunnistautuminen olisi kuitenkin jäämässä pois pelisalien rahapeliautomaateista. Pelisalit ovat kuitenkin keskeinen ympäristö, jossa on mahdollista tavoittaa ongelmapelaajia. Peliklinikan vastaajista 64 prosenttia oli pelannut pelisaleissa vuonna 2017 (Salonen ym. 2019); vastaava osuus väestökyselyssä oli joka kymmenes. Hallitsemattomasti pelaavat tarvitsevat järeämpää apua kuin mitä nykyiset pelaamisen hallintakeinot mahdollistavat. Heidän auttamisensa

edellyttää pelinhoitajien, tai mielellään jopa pelien myynnistä täysin erillisen henkilön, puuttumista ja apua. Tämä puolestaan edellyttää henkilökunnan entistä parempaa koulutusta, toimintakäytäntöjen kehittämistä ja seurantaa, mutta myös hoitopolkujen ja hoidon kehittämistä.

Sosiaali- ja terveydenhuollon ammattilaisten rahapelaamiseen liittyvän tiedon puute on myös tunnistettu (Castrén ym. 2015, Castrén ym. 2016, Castrén ym. 2017). Siihen on tartuttu suunnittelemalla ammattilaisten koulutuksia ja kehittämällä varhaisen puuttumisen toimintakäytäntöjä sosiaali- ja terveydenhuollon palveluihin ja myös esimerkiksi vankiloihin. Myös Helsingissä sijaitseva Peliklinikka on madaltanut avun hakemisen kynnystä lisäämällä tarjontaan uusia palveluja, kuten internetissä toimivan valtakunnallisen OmaPeluurin, kertaluontoisen päivystyskäynnin mahdollisuuden sekä pelaajalle ja läheisille tarkoitetun Perheklubin.

Yksi vaihtoehto olisi nykyaikaisen teknologian ja terveysteknologian mahdollistamien sovellusten liittämisen nykyisten keinojen tueksi. Tiedetään, että peliyhtiöt käyttävät pelien suunnitteluun käyttäytymistieteilijöitä ja psykologeja, ja nykytiedon valossa heidän osaamistaan olisi perusteltua käyttää myös hallitun pelaamisen mahdollistamiseen ja hallitsemattomaan pelaamiseen puuttumiseen. Kestävän ja eettisesti hyväksyttävän yksinoikeusjärjestelmän kehittäminen vaatii entistä selkeämpiä linjauksia. Tämän tutkimuksen tulokset vahvistavat kansainvälisestikin tunnistettua tosiasiaa: eri pelaajaryhmille tarvitaan erilaisia auttamisen keinoja – ”one size fits all” -keino ei toimi rahapelihaittojen ehkäisyssä ja vähentämisessä.

Lopuksi

Rahapelikyselyssä tarkastellaan suomalaisten rahapelaamisen ja rahapelihaittojen muuttumista yksinoikeusjärjestelmän uudistuksessa uudistusta edeltävän ja seuraavan vuoden aikana. Kyselytutkimuksen tulokset osoittivat, että rahapelien markkinoinnin osalta muutokset eivät ole toivotunlaisia: rahapelimarkkinointia pidettiin entistä useammin liian runsaana.

Rahapelihaittoja tarkasteltiin useasta näkökulmasta. Vaikuttaa siltä, että yksinoikeusjärjestelmän uudistukseen liittyvä tavoite vähentää haittoja ei ole toteutunut koko väestön tasolla, mutta miesten osalta muutos oli myönteinen. Toisaalta hallitsemattomasti pelaavien ryhmässä rahapelijärjestelmän uudistuksen varhaiset seuraukset vaikuttavat kielteisiltä: haitat ovat lisääntyneet (Salonen ym. 2019). Pelaajien osuus on pienentynyt ja pelaamisen tavat ovat muuttuneet – esimerkiksi vain internetissä pelaaminen, kotona pelaaminen ja yksin pelaaminen ovat lisääntyneet –, ja tämän vaikutusta pidemmällä aikavälillä on syytä seurata. Pelaamisen hallinnan välineiden käyttäjien osuus pieneni, tosin käytettyjen välineiden määrä lisääntyi hiukan vuoden 2016 ja 2017 välillä.

Uuden Veikkauksen toiminta on ollut monelta osin vielä muutosten alla tutkimuksen aikana. Oli odotettavissa, että yhdistymisen seurauksena Veikkauksessa käynnistyy uudenlaista pelikehittelyä. Kotimaisen yksinoikeusjärjestelmän lähitulevaisuuteen

liittyy myös jatkossa monenlaista uutta, kuten Tampereen kasinohanke, Veikkauksen pelitarjontaan liittyvä uudistus, jonka seurauksena kotimainen pelitarjonta täydentyy vuoden 2019 alkupuolella maltalaisten pelinvalmistajien (NetEnt & Yggdrasil) tuottamalla rahapeleillä, sekä Veikkauksen solmima sopimus yhteistyöyrityksen (Lotteries Entertainment Innovation Alliance AS; LEIA) perustamisesta kolmen muun kansallisen peliyhtiön kanssa. Yhtiössä ovat Veikkauksen lisäksi mukana Danske Lotteri Spil Tanskasta, Française des Jeux Ranskasta ja Norsk Tipping Norjasta. Tammikuussa 2019 Veikkaus ilmoitti myös harkitsevansa pelipöytätoiminnan lopettamista ravintoloissa.

Suomalaisen rahapelaamisen yksinoikeusjärjestelmän uudistuksen arviointi edellyttää pitkäkestoista seurantaa. Tämä tutkimus on suunniteltu siten, että uusi seurantatutkimus on mahdollista toteuttaa tulevaisuudessa. Rahapelikysely täydentää myös muista lähteistä saatua tietoa muutoksen mahdollisista seurauksista ja siihen vaikuttaneista tekijöistä (ks. Abbot ym. 2016). Vastaavia kotimaisia tietolähteitä ovat muun muassa rahapelitoiminnan yhteiskunnallisen kontekstin arviointi, Peliklinikan ym. palvelujen tilastotiedot asiakkuuksista, Veikkauksen asiakasrekisteritiedot pelaamisesta ja muiden määrällisten ja laadullisten tutkimusten tulokset (esim. Egerer ym. 2018). Ainoastaan monipuolisella ja pitkäjänteisellä seurannalla on mahdollista saada luotettava käsitys rahapeliyhteisöjen yhdistymisen vaikutuksista rahapelaamiseen, rahapelihaittoihin ja mielipiteisiin rahapelaamisen markkinoinnista.

8 Tutkimuksen luotettavuus

Vuonna 2016 Rahapelikyselyyn saatiin kaikkiaan 7 186 hyväksyttyä vastausta (vastausprosentti 36,1). Vastaajista seurantatutkimuksen kutsun lähettämiseen suostui 4 611. Tietoon tulleen ylipeiton poistamisen jälkeen lopullinen seurantatutkimuksen tiedonkeruun otos oli 4 581 (taulukko 5). Näin ollen tutkimuksen vastausprosentti oli 57 vuoden 2017 lähtöotoksesta laskettuna (ks. taulukko 5). Ensimmäisellä kierroksella naiset vastasivat miehiä aktiivisemmin (Salonen ym. 2017). Seurantatutkimuksessa taas miehet vastasivat hieman naisia aktiivisemmin (ks. luku 2.3 Vastausaktiivisuus, kato ja ylipeitto). Yleisesti miehet vastaavat naisia harvemmin kyselytutkimuksiin. On mahdollista, että rahapeliaihe vetoaa enemmän miespuolisiin vastaajiin. Suomalaisten rahapelaaminen 2015 -väestökyselyssä miehet olivat niin ikään hieman naisia aktiivisempia osallistumaan (Salonen & Raisamo 2015).

Runsaat 70 prosenttia vastaajista vastasi kyselyyn internetissä ja loput postikyselynä. Postikyselyyn vastaaminen oli sitä todennäköisempää, mitä iäkkäämmästä vastaajasta oli kyse. Tarkasteltaessa vastaamistavan vaikutusta tutkimuksen keskeisimpiin indikaattoreihin havaittiin, että postikyselyyn vastanneissa pelaamattomien osuus oli suurempi kuin verkkokyselyyn vastanneissa (Salonen ym. 2017). Postikyselyyn vastanneiden joukossa myös internetissä pelanneiden osuus oli vähäisempi ja rahapeliongelman esiintyvyys oli alhaisempi kuin verkkokyselyyn vastanneissa.

Haittojen määrää koskevia tuloksia tarkasteltaessa on tärkeää muistaa, että rahapelihaitat voivat vaihdella lievistä vakavaan ja lyhytkestoisesta pitkäkestoiseen. Näin ollen haittojen määrä ei automaattisesti kerro haittojen laajuudesta, toisaalta lievät haitat olivat selkeästi yleisempiä kuin vakavat. Tulos on yhdenmukainen aikaisempien tutkimusten kanssa (esim. Shannon ym. 2017; Salonen ym. 2017). Molemmat haittamittarit on suomennettu asiantuntijaryhmässä takaisinkäännöstekniikkaa ja mittareiden kehittäjien asiantuntemusta hyödyntäen.

Tutkimuksen taustassa on kuvattu rahapelaamiseen ja rahapelihaittoihin mahdollisesti vaikuttavia tekijöitä, ja niiden osuutta tuloksiin on arvioitu myös pohdinnassa. Tutkimuksessa on seurattu samoja vastaajia kahtena ajankohtana, ja sen vuoksi on myös mahdollista, että osallistuminen ensimmäiseen kyselyyn on toiminut niin sanotusti interventiona ja vaikuttaa vastaajien näkemyksiin seurantakyselyssä. Tämä haaste koskee erityisesti vastaajien tietoja rahapelaamisen hallinnan välineistä.

Tutkimustulosten tilastollista merkitsevyyttä tarkasteltaessa on syytä huomioda, että osassa analyysistä oli soluja, joissa odotettu frekvenssi oli alle 5, mikä on testin oletusten vastaista. Nämä tulokset on kuitenkin merkitty erikseen tulostaulukoihin.

Lähteet

- Abbott, M., Stone, C.A., Billi, R. & Yeung, K. (2016). Gambling and problem gambling in Victoria, Australia: changes over 5 years. *Journal of gambling studies*, 32(1), 47–78.
- Auer, M. & Griffiths, M.D. (2017). Cognitive Dissonance, Personalized feedback, and online gambling behavior: An exploratory study using objective tracking data. *International Journal of Mental Health and Addiction*. DOI: 10.1007/s11469-017-9808-1.
- Binde, P. (2013). Why people gamble: A model with five motivational dimensions. *International Gambling Studies*, 13(1), 81–97. DOI: 10.1080/14459795.2012.712150.
- Binde, P. (2014). Gambling advertising: a critical research review. London: Report for the Responsible Gambling Trust.
- Binde, P. (2017). A bibliography of empirical studies on gambling advertising (1st ed.). Gothenburg, Sweden: OnGambling.org. <https://ongambling.org/bibliography-gambling-advertising.pdf>
- Björkenheim, C., Castrén, S., Jaakkola, T., Kesänen, M., Pietilä, E., Ränninranta, R., Saariluoma, O. & Wuorio, S. (2018). Rahapeliongelman tunnistaminen ja lyhytneuvonta. Opas sosiaali- ja terveysalan ammattilaisille. Helsinki: THL, Pelihaitat – tukiaineisto sarjaan.
- Browne, M., Goodwin, B.C. & Rockloff, M.J. (2017). Validation of the Short Gambling Harm Screen (SGHS): A Tool for Assessment of Harms from Gambling. *Journal of Gambling Studies*. DOI: 10.1007/s10899-017-9698-y.
- Browne, M., Langham, E., Rawat, V. ym. (2016). Assessing gambling-related harm in Victoria: A public health perspective. Victorian Responsible Gambling Foundation. Melbourne 2016. [https://www.responsiblegambling.vic.gov.au/__data/assets/pdf_file/0007/28465/Browne_assessing_gambling-related_harm_in_Vic_Apr_2016-REPLACEMENT2.pdf].
- Browne, M. & Rockloff, M.J. (2018). Prevalence of gambling-related harm provides evidence for the prevention paradox. *Journal of Behavioural Addictions* 2018, 7(2), 410–422.
- Canale, N., Vieno, A. & Griffiths, M.D. (2016). The extent and distribution of gambling-related harms and the prevention paradox in a British population survey. *Journal of behavioral addictions*, 5(2), 204–212.
- Castrén, S., Alho, H. & Salonen, A.H. (2016). Rahapeliongelma sosiaali- ja terveydenhuollossa -ammattilaisten näkemyksiä. Yhteiskuntapolitiikka, Analyysit-osio, Yhteiskuntapolitiikka, 2016, 81(4), 418–428.
- Castrén, S., Kesänen, M. & Järvinen-Tassopoulos, J. (2018). Katsaus tuki-, neuvonta- ja hoitopalveluihin. Teoksessa Järvinen-Tassopoulos, J. (toim.) Suomalaisen rahapelaamisen tilannekatsaus 2017. Helsinki, Terveyden ja hyvinvoinnin laitos, 95–111.
- Castrén, S., Perhoniemi, R., Kontto, J., Alho, H. & Salonen, A.H. (2018). Association between gambling involvement by game type and gambling harms: Finnish population study. *International Gambling Studies* 2018; 18(1): 124–142.
- Castrén, S., Salonen, A.H., Lahti, T. & Alho, H. (2015). Rahapeliongelmaisten hoito on vielä hajanaista. *Suomen Lääkärilehti* 2015; 70(10): 650–655.
- Castrén, S., Temcheff, C., Derevensky, J., Josefsson, K., Alho, H. & Salonen, A.H. (2017). Teacher Awareness and Attitudes Regarding Adolescent Risk Behaviours: A Sample of Finnish Middle and High School Teachers *International Journal of Mental Health and Addiction* 2017; 5(2), 295–311.
- Dowling, N., Smith, D. & Thomas, T. (2005). Electronic gaming machines: Are they “crack-cocaine” of gambling? *Addiction* 2005, 100, 33–45.
- Edgren, R., Castrén, S., Alho, H. & Salonen, A.H. (2017). Gender comparison of online and land-based gamblers from nationally representative sample: Does gambling online pose elevated risk? *Computers on Human Behavior* 2017.

- Egerer, M., Alanko, A., Hellman, M., Järvinen-Tassopoulos, J., Koivula, P. & Lerkkanen, T. (2018). Rahapelitarjonnan tehtävä ja julkisuuskuva Suomessa. Haastattelututkimus rahapelipoliittisista mielipiteistä. Raportti. Valtiotieteellinen tiedekunta, Helsingin Yliopisto, Helsingin yliopiston Riippuvuuksien, yhteiskunnallisen sääntelyn ja hallinnan tutkimuskeskus (CEACG), Helsinki 2018, Unigrafia.
- el-Guebaly, N., Casey, D.M., Currie, S.R., Hodgins, D.C., Schopflocher, D.P., Smith, G.J. & Williams, R.J. (2015). The leisure, lifestyle, & lifecycle project (LLLP): a longitudinal study of gambling in Alberta. Final Report for the Alberta Gambling Research Institute. Alberta Gambling Research Institute.
- Fiedler, I., Kairouz, S., Costes, J-M., Weissmuller, K.S. (2019) Gambling spending and its concentration on problem gamblers. *Journal of Business Research*, 98 (2019), 82–91.
- Francis, K.L., Dowling, N.A., Jackson, A.C., Christensen, D. R. & Wardle, H. (2015). Gambling motives: Application of the reasons for gambling questionnaire in an Australian population survey. *Journal of Gambling Studies*, 31(3), 807–823. DOI: 10.1007/s10899-014-9458-1.
- Gainsbury, S. (2012). *Internet Gambling: Current Research Findings and implications*. Berlin: Springer Science & Business Media.
- Gainsbury, S., Russlee, A., Hing, N., Wood, R. & Blaszczynski, A. (2013). The impact of internet gambling on gambling problems: a comparison of moderate internet-only, land-based only and mixed-mode gamblers. *Addict Behav.* 41, 34–40.
- Hanss, D., Mentzoni, R. A., Griffiths, M. D. & Pallesen, S. (2015). The impact of gambling advertising: Problem gamblers report stronger impacts on involvement, knowledge, and awareness than recreational gamblers. *Psychology of Addictive Behaviors*, 29(2), 483–491.
- Harris, A. & Griffiths, M. (2017). A Critical Review of the harm minimization tools available for electronic gambling. *J Gamb Stud* 33, 187–221.
- HE 132/2016 vp. Hallituksen esitys eduskunnalle laeiksi arpajaislain ja eräiden siihen liittyvien lakien muuttamisesta.
- HE 213/2018 vp. Hallituksen esitys eduskunnalle laeiksi arpajaislain sekä rahanpesun ja terrorismin rahoittamisen estämisestä annetun lain 1 luvun 3 §:n muuttamisesta.
- Hing, N., Cherney, L., Gainsbury, S., Lubman, D.I., Wood, R.T. & Blaszczynski, A. (2014). Maintaining and losing control during internet gambling. A qualitative study of gamblers experiences. *New Media Soc.* 17, 1075–1095.
- Hing, N., Russell, A.M. & Browne, M. (2017) Risk factors for gambling problems on online electronic gaming machines, race betting and sports betting. *Frontiers in Psychology* 8:779.
- Hodgins, D.C. & Makarchuk, K. (2018). Becoming a Winner – Defeating problem gambling. A self-help manual for problem gamblers. Avaimia rahapeliongelman hallintaan – Oma-apuopas. (Suom. Castrén S. & Semantix). Helsinki: Terveystien ja hyvinvoinnin laitos.
- Jeffrey, L., Browne, M., Rawat, V., Langham, E., Li, E., Rockloff, M. (2019). Til Debt Do Us Part: Comparing Gambling Harms Among Gamblers and Their Spouses. *Journal of Gambling Studies*. Doi.org/10.1007/s10899-019-09826-3.
- Kristiansen, S., Reith, G. & Trabjerg, C.M. (2017). ‘The notorious gambling class’: patterns of gambling among young people in Denmark. *Journal of Youth Studies*, 20(3), 366–381.
- Ladouceur, R. & Lachance, S. (2007). *Overcoming Your Pathological Gambling, Therapist Manual*, Oxford Press. (S. Castrén & M. Kuronen, Trans.). Rahapeliriippuvuus hallintaan, Terapeuttinen manuaali, Opas 41, THL, Helsinki: Juvenes Print – Yliopistopaino 2016, ISBN (painettu) 978-952-302-587-5.
- Langham, E., Thorne, H., Browne, M., Donaldson, P., Rose, J. & Rockloff, M. (2016). Understanding gambling related harm: a proposed definition, conceptual framework, and taxonomy of harms. *BMC Public Health* 80. DOI: <https://doi.org/10.1186/s12889-016-2747-0>.
- LaPlante, D. A., Nelson, S. E., LaBrie, R. A. & Shaffer, H. J. (2008). Stability and progression of disordered gambling: Lessons from longitudinal studies. *The Canadian Journal of Psychiatry*, 53(1), 52–60.
- Latvala, T. ym. (julkaisematon käsikirjoitus). The Short Gambling Harm Screen (SGHR-18): Validation of a multi-dimensional tool assessing gambling-related harm among Finnish population.
- Li, E., Browne, M., Rawat, V., Langham, E. & Rockloff, M. (2016). Breaking Bad: Comparing Gambling Harms Among Gamblers and Affected Others. *J Gamb Stud*. DOI: 10.1007/s10899-016-9632-8.

- Lister, J. J., Nower, L. & Wohl, M. J. A. (2016). Gambling goals predict chasing behavior during slot machine play. *Addictive Behaviors*, 62, 129–134. DOI: <http://dx.doi.org/10.1016/j.addbeh.2016.06.018>
- Mathieu, S., Barrault, S., Brunault, P. & Varescon, I. (2018). Gambling motives: Do they explain cognitive distortions in male poker gamblers? *Journal of Gambling Studies*, 34(1), 133–145. doi:10.1007/s10899-017-9700-8.
- Matilainen, R. (2017). Production and consumption of recreational gambling in twentieth-century Finland. Helsinki: University of Helsinki.
- McCormack, A., Shorter, G.W. & Griffiths, M.D. (2013). Characteristics and predictors of problem gambling on the internet. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11(6), 634–657.
- McGrath, D. S., & Thege, B. K. (2018). The categorical stability of gambling motives among community-recruited gamblers: a longitudinal assessment. *Journal of gambling studies*, 34(1), 21–38.
- Nower, L. & Blaszczynski, A. (2010). Gambling motivations, money-limiting strategies, and precommitment preferences of problem versus non-problem gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 26(3), 361–372. DOI:10.1007/s10899-009-9170-8.
- Olason, D.T., Hayer, T., Brosowski, T. & Meyer, G. (2015). Gambling in the mist of economic crisis: Results from three national prevalence studies from Iceland. *Journal of Gambling Studies*, 31:759–774.
- Pajula, M., Sjöholm, M. & Vuorento, H. (2017). Peluuri vuosiraportti 2015–2017. Helsinki: Peluuri 2017.
- Papineau, E., Lacroix, G., Sévigny, S., Biron, J.-F., Corneau-Tremblay, N. & Lemétayer, F. (2018). Assessing the differential impacts of online, mixed, and offline gambling, *International Gambling Studies*, 18:1, 69–91.
- Pelirajatön (2017). Toimintakertomus.
- Raha-automaattiyhdistys (RAY). (2017). RAY:n vastuu- ja vuosiraportti 2016. Espoo: RAY.
- Raisamo, S.U., Mäkelä, P., Salonen, A.H. & Lintonen, T.P. (2014). The extent and distribution of gambling harm in Finland as assessed by the Problem Gambling Severity Index. *The European Journal of Public Health*, 25(4), 716–722.
- Rawat, V., Browne, M., Bellringer, M., Greer, N., Kolandai-Matchett, K., Rockloff, M., Langham, E., Hanley, C., Palmer Du Preez, K., Abbott, M. A tale of two countries: comparing disability weights for gambling problems in New Zealand and Australia. *Quality of Life Research*. Doi. org/10.1007/s11136-018-1882-8
- Roos, J.M. (2015). Private Consumption in Sweden and Finland Before, During and After the Global Financial Crisis. *Journal of Economics Library*, 2(4), 321–328.
- Roukka, T. (2016). Suomen rahapelimarkkinat ja kansantalous. (Research report No 126.) Turku: Turun yliopisto.
- Salonen, A.H., Alho, H. & Castrén, S. (2016). The extent and type of gambling harms for concerned significant others: a cross-sectional population study in Finland. *Scand J Public H.* 1–6. First published on October 19, 2016. DOI: 10.1177/1403494816673529.
- Salonen, A., Castrén, S., Latvala, T., Heiskanen, M. & Alho, H. (2017a). Rahapelikysely 2016 – Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapeliä markkinointiin liittyvät mielipiteet Peliklinikan asiakkailla. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos (THL). Raportti 8/2017. Helsinki 2017
- Salonen, A.H., Castrén, S., Raisamo, S., Alho, H. & Lahti, T. (2014). Rahapeliriippuvuuden tunnistamiseen kehitetyt mittarit. *Sosiaalilääketieteellinen Aikakauslehti* 51(4), 113–129.
- Salonen, A.H., Kontto, J., Alho, H. & Castrén, S. (2017c). Suomalaisen rahapelikulutus – keneltä rahapeliyhtiöiden tuotot tulevat? *Analyysit. Yhteiskuntapolitiikka* 82; 5, 549–559.
- Salonen, A.H., Kontto, J., Perhoniemi, R., Alho, H. & Castrén, S. (2018). Gambling expenditure by game type among weekly gamblers in Finland. *BMC Public Health* 2018, 18, 697.
- Salonen, A., Latvala, T., Castrén, S., Selin, J. & Hellman, M. (2017b). Rahapelikysely 2016. Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapeliä markkinointiin liittyvät mielipiteet Uudellamaalla, Pirkanmaalla ja Kymenlaaksossa. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos (THL). Raportteja 9/2017. Helsinki 2017.

- Salonen, A., Lind, K., Castrén, S., Lahdenkari, M., Kontto, J., Selin, J., Hellman, M. & Järvinen-Tassopoulos, J. (2019). Peliklinikan asiakkaiden rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapeliemien markkinointiin liittyvät mielipiteet – Rahapelikysely 2016–2017 perustulokset yksinoikeusjärjestelmän uudistuksessa. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL). Raportteja 5. Helsinki 2019.
- Salonen, A.H. & Raisamo, S. (2015). Suomalaisten rahapelaaminen 2015. Rahapelaaminen, rahapeliongelmien ja rahapelaamiseen liittyvät asenteet ja mielipiteet 15–74-vuotiailla. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. Raportti 16/2015. Helsinki.
- Salonen, A. & Warpenius, K. (2017). Sääntelyyn perustuvat rahapelihaittojen ehkäisytimet ja niiden soveltuvuus Suomen rahapelijärjestelmään. Sosiaali- ja terveysministeriön raportteja ja muistioita 2017:43. Helsinki: Sosiaali- ja terveysministeriö.
- Samuelsson, E., Sundqvist, K. & Binde, P. (2018). Configurations of gambling change and harm: qualitative findings from the Swedish longitudinal gambling study (Swelogs). *Addiction Research & Theory*, 1–11., DOI: 10.1080/16066359.2018.1448390.
- Saugeres, L., Thomas, A., Moore, S. & Bates, G. (2012). Gamblers tell their stories: Life patterns of gambling. *Final Report*, 136.
- Selin, J. (2016). Haittanäkökulman asema rahapelipolitiikassa verrattuna alkoholipolitiikkaan ja tupakkapolitiikkaan. *Yhteiskuntapolitiikka* 81 (1), 78–86.
- Selin, J., Hellman, M. & Lerkkanen, T. (2019). Monopolin vahvistaminen kilpailun nimissä: Rahapeliyhteisöjen yhdistämisprosessin oikeuttaminen politiikka-asiakirjoissa ja mediassa. *Yhteiskuntapolitiikka* 84.
- Selin, J., Pietilä, E. & Kesänen, M. (2018a). Rahapelihaittojen ehkäisyn paikallinen toimenpäte ehkäisevän päihdetyön järjestämistä koskevan lain jälkeen. *Yhteiskuntapolitiikka* 83(5–6), 495–517.
- Selin, J., Raisamo, S., Heiskanen, M. & Toikka, A. (2018b). Onko hajasijoitettujen rahapeli-automaattien suhteellinen määrä suurempi sosioekonomisesti haavoittuvilla asuinalueilla? *Yhteiskuntapolitiikka*, 83 (3), 294–302.
- Selin, J., Simonen, J., Alho, H., Castrén, S., Järvinen-Tassopoulos, J., Karlsson, T., Nikkinen, J., Shannon, K., Anjou, F. & Blaszczyński, A. (2017). Mapping the proportional distribution of gambling-related harms in a clinical and community sample. *International Gambling Studies* 17(3): 366–385. DOI: 10.1080/14459795.2017.1333131.
- Silvennoinen, I., Sjöholm, M. & Vuorento, H. (2018). Peluurin vuosiraportti 2017. Helsinki: Peluuri.
- Sjöholm, M. & Pajula, M. (2015). Avohoito A-klinikoilla. Teoksessa H. Alho ym. (toim.) *Rahapeliriippuvuus*, 139. Helsinki: Duodecim.
- Slutske, W. S. (2006). Natural recovery and treatment-seeking in pathological gambling: Results of two US national surveys. *American Journal of Psychiatry*, 163(2), 297–302.
- Solomon, M. R. (2010). Consumer behaviour: A European perspective. Pearson education.
- Stewart, S.H. & Zack, M. (2008). Development and psychometric evaluation of a questionnaire of a three-dimensional Gambling Motives Questionnaire. *Addiction*, 2013-1110-1117.
- Suomen Hippos. (2017). Suomen Hippos -konsernin vuosikertomus 2016. Espoo: Suomen Hippos Ry.
- Suomen virallinen tilasto. (2016a). Kansantalouden tilinpito. Helsinki: Tilastokeskus [viitattu: 7.12.2018]. http://www.stat.fi/til/vtp/2016/vtp_2016-01-31_tie_001_fi.html.
- Suomen virallinen tilasto. (2016b). Tulonjakotilasto [verkkajulkaisu]. Väestöryhmittäiset Tuloerot 2016, 2 Kotitalouksien käytettävissä olevat rahatulot keskimäärin 38 300 euroa. Helsinki: Tilastokeskus [viitattu: 7.12.2018]. http://www.stat.fi/til/tjt/2016/02/tjt_2016_02_2018-03-23_kat_002_fi.html
- Suomen virallinen tilasto. (2017a). Kansantalouden tilinpito [verkkajulkaisu]. Helsinki: Tilastokeskus [viitattu: 7.12.2018]. http://www.stat.fi/til/vtp/2017/vtp_2017-07-12_tie_001_fi.html.
- Suomen virallinen tilasto. (2017b). Väestön koulutus rakenne [verkkajulkaisu]. Helsinki: Tilastokeskus [viitattu: 7.12.2018]. http://www.stat.fi/til/vkour/2017/vkour_2017-11-02_tie_001_fi.html.
- Suurvali, H., Hodgins, D.C. & Cunningham, J.A. (2010). Motivators for resolving or seeking help for gambling problems: A review of the empirical literature. *Journal of Gambling Studies*, 26(1), 1–33.
- Tammi, T. (2008). Yksinoikeus peleihin, yksinoikeus ongelmiin? : miksi rahapeliongelmista tuli yhteiskunnallinen huolenaihe? *Yhteiskuntapolitiikka-YP* 73 (2008): 2.

- Tampereen kaupunki (2018). Tampereen Kansi ja Areena. Linkki: <https://www.tampere.fi/tampereen-kaupunki/ohjelmat/keskustahanke/tampereen-kansi-ja-areena.html>.
- The Economist (2017). The world's biggest gamblers. <https://www.economist.com/graphic-detail/2017/02/09/the-worlds-biggest-gamblers>.
- Tilastokeskus. (2018a). Kotitalouksien kulutusmenot kotitaloustyyppin mukaan 1985–2016.
- Tilastokeskus. (2018b). Väestö maakunnittain [viitattu 7.12.2018]. https://www.tilastokeskus.fi/tup/suoluk/suoluk_vaesto.html.
- Turja, T., Halme, J., Mervola M., Järvinen-Tassopoulos, J. & Ronkainen, J.-E. (2012). Suomalaisten rahapelaaminen 2011. National Institute for Health and Welfare (THL). Report 14/2012. Helsinki.
- Veikkaus. (2017). Lopputilitys ja toimintakertomus 2016.
- Veikkaus. (2018). Vuosiraportti 2017.
- Wardle, H., Keily, R., Astbury, G. & Reith, G. (2014). 'Risky places?' : Mapping gambling machine density and socio-economic deprivation. *Journal of Gambling Studies*, 30(1), 201–212.
- Wardle, H., Moody, A., Griffiths, M., Orford, J. & Volberg, R. (2011). Defining the online gambler and patterns of behaviour integration: Evidence from the British Gambling Prevalence Survey 2010. *International Gambling Studies*, 11(3), 339–356.
- Williams, R.J., Pekow, P.S., Volberg, R.A., Stanek, E.J., Zorn, M. & Houpt, A. (2017). Impacts of gambling in Massachusetts: Results of a baseline online panel survey (BOPS). Amherst, MA: School of Public Health and Health Sciences, University of Massachusetts Amherst.
- Williams, R.J. & Volberg, R.A. (2010). Best practices in the population assessment of problem gambling. Guelph: Ontario Problem Gambling Research Centre.
- Williams, R.J. & Volberg, R.A. (2014). The classification accuracy of four problem gambling assessment instruments in population research. *International Gambling Studies*, 14(1), 15–28.
- Williams, R., Volberg, R. & Stevens, R. (2012). The population prevalence of problem gambling: Methodological influences, standardized rates, jurisdictional differences, and worldwide trends. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care; 2012: 1–273.
- Williams, R.J., West, B.L. & Simpson, R.I. (2012). Prevention of Problem Gambling: A Comprehensive Review of the Evidence, and Identified Best Practices. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care. October 1, 2012. <http://hdl.handle.net/10133/3121>.
- Wood, R.T. & Williams, R.J. (2011). A comparative profile of the internet gambler: demographic characteristics, game-play patterns, and problem gambling status. *Ne Media Soc.* 13, 1123–1141.
- Wynn, J., Hudyma, A., Hauptman, E., Houston, T.N. & Faragher, J.M. (2014). Treatment of problem gambling: development, status, and future. *Drugs and Alcohol Today* 14(1), 42–50.

Taulukot

Taulukko 1. Yksinoikeustoimijan raha-automaattien ja pelisalien määrä vuosina 2016 ja 2017

	Raha-automaattien määrä		Pelisalien määrä	
	2016	2017	2016	2017
Uusimaa	5 567	5 975	32	32
Pirkanmaa	1 923	1 940	7	7
Kymenlaakso	791	789	5	5
Yhteensä*	8 281	8 704	44	44

*Kaikki Uudellamaalla, Pirkanmaalla ja Kymenlaaksossa. Peliautomaattien määrä vuoden lopussa, ml. automaatit myös kasinolla. Sisältää sekä omien pelipaikkojen että kumppanien tiloissa olevat automaatit. Omien pelisalien määrä vuoden lopussa, ml. kasino. Lähde: Veikkaus 2018.

Taulukko 2. Yksinoikeustoimijan rahapelituotot (€) vuosina 2016 ja 2017

	Kaikenlainen rahapelaaminen		Internet-rahapelaaminen	
	2016	2017	2016	2017
Kaikki*	721,7 M €	731,0 M €	200,3M €	214,5 M €
Sukupuoli				
Nainen	N/A	N/A	54,4M €	58,7 M €
Mies	N/A	N/A	145,9M €	155,8 M €
Alue				
Uusimaa	498,7 M €	506,5 M €	138,7M €	147,9 M €
Pirkanmaa	156,4 M €	158,5 M €	44,4M €	48,2 M €
Kymenlaakso	66,6 M €	65,9 M €	17,2 M €	18,4 M €

*Kaikki Uudellamaalla, Pirkanmaalla ja Kymenlaaksossa. Luvut ovat laskennallista pelikatetta. Kirjanpidon toteutunutta pelikatetta ei jaotella maakunnittain. Sukupuolen mukaan ei saada tunnistautumatonta pelaamista (kokonaispelaamista). Alueellinen pelaaminen = nettipelaaminen asiakkaan mukaan + myyntipaikkapelaaminen myyntipaikan kunnan mukaan. Lähde: Veikkaus 2018.

Taulukko 3. Kävijöiden määrä ja tuotot (€) Helsingin kasinolla vuosina 2016 ja 2017

	Kävijöiden määrä		Tuotot, M €	
	2016	2017	2016	2017
Kaikki	297 000	286 000	28,8 M €	29,3 M €
Sukupuoli				
Nainen	101 000	97 000	N/A	N/A
Mies	196 000	189 000	N/A	N/A

Tuotto = pelikate. N/A, tuottoja ei saa sukupuolen mukaan, koska suurin osa pelaamisesta on tunnistautumatonta. Kävijöiden määrä = yksi asiakas voi olla useamman kerran. Lähde: Veikkaus 2018.

Taulukko 4. Yksinoikeustoimijan internetrahapelaajien määrä vuosina 2016 ja 2017

	Internetpelaajien määrä	
	2016	2017
Kaikki*	533 000	545 000
Sukupuoli		
Nainen	201 000	207 000
Mies	332 000	338 000
Alue		
Uusimaa	372 000	378 000
Pirkanmaa	119 000	124 000
Kymenlaakso	42 000	43 000

*Kaikki Uudellamaalla, Pirkanmaalla ja Kymenlaaksossa. Eri henkilöä, pelannut vähintään yhden Veikkaus-pelin tunnistautuneena. Pyöristetty lähimpään tuhanteen. Lähde: Veikkaus 2018.

Taulukko 5. Vastausosuus, kato ja ylipeitto vuonna 2017

	N	%
Lähtöotos 2016	20 000	100
Tietoon tullut ylipeitto	67	0,3
Lopullinen otos 2016	19 933	100
Hyväksytyt vastaukset	7 186	36,1
Kato	12 747	63,9
<i>Tietoon tulleet kadon syyt, yhteensä</i>		
• muuttanut/tuntematon	142	
• kieltäytyi	49	
• sairaus tai vamma estää osallistumisen	15	
Seurantatutkimuksen kutsun lähettämiseen suostui	4 611	
Lähtöotos 2017	4 611	100
Tietoon tullut ylipeitto	30	0,7
Lopullinen otos 2017	4 581	100
Hyväksytyt vastaukset	2 624	57,3
Kato	1 957	42,7
<i>Tietoon tulleet kadon syyt, yhteensä</i>		
• muuttanut/tuntematon	10	
• kieltäytyi	10	
• kielivaikeudet	1	
• tekniset ongelmat	1	

Taulukko 6. Otos, vastanneet ja vastausosuudet eri väestöryhmissä vuonna 2017 (%)

	Otos	Vastanneet	Vastaus-%
Yhteensä	4 581	2 624	57,3
Vastaamistapa			
internetissä		1 877	41,0
postikyselyllä		747	16,3
Sukupuoli			
mies	2 139	1 260	58,9
nainen	2 418	1 364	55,9
Ikäryhmä			
18–24	502	198	39,4
25–34	729	337	46,2
35–44	756	362	47,9
45–54	692	376	54,3
55–64	764	505	66,1
65–74	808	611	75,6
yli 74	328	235	71,6
Sukupuoli ja ikä			
miehet 18–24 v	204	84	41,2
naiset 18–24 v	298	114	38,3
miehet 25–34 v	312	148	47,4
naiset 25–34 v	417	189	45,3
miehet 35–44 v	369	183	49,6
naiset 35–44 v	387	179	46,3
miehet 45–54 v	329	182	55,3
naiset 45–54 v	363	194	53,4
miehet 55–64 v	367	242	65,9
naiset 55–64 v	397	263	66,2
miehet 65–74 v	390	293	75,1
naiset 65–74 v	418	318	76,1
miehet yli 74 v	168	128	76,2
naiset yli 74 v	160	107	66,9
Maakunta			
Uusimaa	3 182	1 814	57,0
Pirkanmaa	1 022	586	57,3
Kymenlaakso	299	184	61,5
muu	68	34	50,0

Taulukko 6. jatkuu

	Otos	Vastanneet	Vastaus-%
Maaseutu-kaupunkiluokitus			
sisempi kaupunkialue	2 407	1 376	57,2
ulompi kaupunkialue	1 181	653	55,3
kaupungin kehysalue	366	229	62,6
maaseudun paikalliskeskus	163	104	63,8
kaupungin läheinen maaseutu	178	101	56,7
ydinmaaseutu	180	107	59,4
harvaan asuttu maaseutu	25	15	60,0
tuntematon	81	39	48,1
Siviilisäät			
naimaton	1 710	845	49,4
avioliitto, rekisteröity parisuhde	2 154	1 320	61,3
eronnut, asumusero	539	330	61,2
leski	167	125	74,9
tuntematon	11	4	36,4
Koulutusaste			
korkeintaan perusaste tai tuntematon	746	399	53,5
keskiaste	1738	925	53,2
alin tai alempi korkea-aste	1244	790	63,5
ylempi korkea-aste tai tutkija	853	510	59,8

Taulukko 7. Tutkimukseen osallistuneet vastaajaryhmittäin vuonna 2016 ja 2017

	Painottamaton				Painotettu			
	2016		2017		2016		2017	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Sukupuoli								
Nainen	1 364	52,0	-	-	1 380	52,6	-	-
Mies	1 260	48,0	-	-	1 244	47,4	-	-
Ikä								
18–24 vuotta	252	9,6	198	7,5	295	11,3	232	8,9
25–34 vuotta	326	12,4	337	12,8	420	16,0	431	16,4
35–49 vuotta	542	20,7	539	20,5	631	24,1	632	24,1
50–64 vuotta	732	27,9	704	26,8	678	25,8	673	25,6
65–74 vuotta	568	21,6	611	23,3	375	14,3	402	15,3
≥ 75 vuotta	204	7,8	235	9,0	223	8,5	254	9,7
Nettotulot								
≤ 500 €	133	5,1	103	3,9	170	6,5	131	5,0
501–1 000 €	247	9,4	210	8,0	285	10,9	242	9,2
1 001–1 500 €	429	16,3	383	14,6	449	17,1	394	15,0
1 501–2 000 €	603	23,0	578	22,0	605	23,1	589	22,5
2 001–2 500 €	451	17,2	441	16,8	440	16,8	435	16,6
> 2 500 €	647	24,7	645	24,6	558	21,3	561	21,4
Ei tietoa	114	4,3	264	10,1	117	4,5	272	10,4
Työssäkäynti								
Käy työssä	1270	48,5	1256	48,5	1351	51,6	1357	52,4
Työtön tai lomautettu	120	4,6	100	3,9	138	5,3	117	4,5
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	826	31,6	869	33,6	647	24,7	683	26,4
Opiskelija tai koululainen	215	8,2	179	6,9	264	10,1	218	8,4
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	98	3,7	95	3,7	109	4,2	106	4,1
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	45	1,7	33	1,3	53	2,0	41	1,6
Muu	19	0,7	27	1,0	26	1,0	35	1,4
Ei halua kertoa	25	1,0	29	1,1	30	1,1	31	1,2
Alue								
Uusimaa	1 838	70,0	1 818	69,3	1 817	69,2	1 790	68,2
Pirkanmaa	601	22,9	587	22,4	595	22,7	581	22,1
Kymenlaakso	185	7,1	185	7,1	212	8,1	211	8,0
Muu	-	-	34	1,3	-	-	42	1,6
Kuntaryhmä								
Kaupunkimaiset	2 294	87,4	2 292	87,3	2 279	86,9	2 278	86,8
Taajaan asutut	233	8,9	235	9,0	244	9,3	246	9,4
Maaseutumaiset	97	3,7	97	3,7	101	3,8	100	3,8

Taulukko 8. Muuttujaluettelo, käytetyt mittarit/mitta-asteikot ja kohderyhmä

Muuttujaryhmät	Tarkempi kuvaus	Osiot	Mittari/asteikko	Keneltä kysyttiin
Mielipiteet	Rahapelimonopolin tavoite	2	Luokiteltu	Kaikki
	Rahapeliin mainonta/markkinointi	16	Luokiteltu	Kaikki
	Mainonnan vaikutus	1	Luokiteltu	Kaikki
Rahapelaaminen	Eri rahapelityyppien pelaamisen useus	1–18	Luokiteltu	2016 & 2017 pelaajat
	Pelannut koskaan elämänsä aikana	1	Luokiteltu	Kaikki
	Internetpelaaminen	2	Luokiteltu	2016 & 2017 pelaajat
	Rahapelaamisen tapa / toimintaympäristö	15	Luokiteltu	2016 & 2017 pelaajat
	Rahapelaamisen syyt	2	Luokiteltu	Kaikki pelaajat
	Rahapelikulutus	1	Jatkuva	2016 & 2017 pelaajat
Rahapelihaitat pelaajalla	Rahapelaamiseen liittyvät tiedot	7	Luokiteltu	Kaikki pelaajat
	Vastuullisuustyökalujen käyttö	20	Luokiteltu	Kaikki pelaajat
	Oman rahapelaamisen ongelmallisuus	3	Luokiteltu	Kaikki pelaajat
	Rahapeliongelma	14	PPGM	2016 & 2017 pelaajat
	Rahapelihaitat	18+17	SGHS-10 & SGHS-18	2016 & 2017 pelaajat
Rahapelihaitat läheiselle	Läheisen rahapeliongelma	10	Luokiteltu	Kaikki
	Läheisen rahapeliongelman haitat	13	Luokiteltu	Läheiset
	Sukupuoli, koulutus, siviilisääty, työtilanne	5	Luokiteltu	Kaikki
Taustatiedot	Syntymävuosi, nettotulot	2	Jatkuva	Kaikki

PPGM, Problem and Pathological Gambling Measure. SGHS-10, the 10-item Short Gambling Harm Screen. SGHS-18, the 18-item Short Gambling Harm Screen. Kaikki, kaikki kyselyyn vastaajat. 2017 pelaajat, vuonna 2017 rahapelejä pelanneet. Läheiset, vastaajan läheisiä ongelmallista rahapelaamista.

Taulukko 9. Pelannut vähintään yhtä rahapelityyppiä vuonna 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%)

	2016	2017	p
Kaikki	84,5	83,3	≤0,05
Sukupuoli			
Nainen	81,6	80,7	0,32
Mies	87,8	86,2	≤0,05
Ikä			
18–24 vuotta	74,8	72,7	0,48
25–34 vuotta	86,1	88,2	0,25
35–49 vuotta	86,2	83,9	≤0,05
50–64 vuotta	89,5	87,4	≤0,05
65–74 vuotta	83,9	83,9	0,84
≥ 75 vuotta	75,5	73,3	0,37
Nettotulot			
≤ 500	71,5	73,9	0,59
501–1 000 €	79,0	74,6	0,06
1 001–1 500 €	84,8	84,0	0,64
1 501–2 000 €	89,6	87,6	0,07
2 001–2 500 €	86,6	87,1	0,77
> 2 500 €	83,6	83,0	0,67
Ei tietoa	86,5	81,2	0,13
Työssäkäynti			
Käy työssä	88,0	87,7	0,75
Työtön tai lomautettu	83,4	85,4	0,53
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	81,4	79,4	0,06
Opiskelija tai koululainen	72,7	69,6	0,32
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	89,3	82,5	≤0,05
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	84,2	80,9	0,71
Muu	79,4	86,5	0,65
Ei halua kertoa	90,6	90,5	0,65
Alue			
Uusimaa	83,6	82,1	≤0,05
Pirkanmaa	86,1	85,6	0,76
Kymenlaakso	87,6	87,7	0,88
Kuntaryhmä			
Kaupunkimaiset	84,4	83,3	0,08
Taajaan asutut	87,3	85,9	0,56
Maaseutumaiset	80,8	76,5	0,39

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu McNemar-testillä.

Taulukko 10. Rahapelaamisen useus vuonna 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%)

		Päivittäin tai useita kertoja viikossa	Kerran viikossa	1–3 kertaa kuukaudessa	Harvemmin	Ei lainkaan	p
Kaikki							
	2016	11,5	25,9	21,2	26,1	15,3	≤0,001
	2017	9,6	25,4	22,7	25,8	16,5	
Sukupuoli							
Nainen	2016	7,4	23,2	20,4	30,9	18,2	≤0,05
	2017	5,6	23,6	21,0	30,6	19,2	
Mies	2016	16,0	28,9	22,2	20,8	12,1	≤0,01
	2017	14,0	27,3	24,7	20,4	13,5	
Ikäryhmä							
18–24 vuotta	2016	5,0	7,9	22,5	38,9	25,6	0,13
	2017	1,6	7,4	29,0	34,5	27,4	
25–34 vuotta	2016	8,6	17,4	25,7	34,9	13,4	0,07
	2017	6,0	18,5	30,3	33,3	11,8	
35–49 vuotta	2016	11,9	21,8	22,5	30,1	13,8	≤0,01
	2017	9,8	21,1	21,5	31,6	16,0	
50–64 vuotta	2016	15,5	33,7	20,6	19,5	10,8	0,39
	2017	13,7	34,5	20,9	18,5	12,4	
65–74 vuotta	2016	12,2	39,9	16,6	16,2	15,1	0,81
	2017	12,0	37,6	17,0	17,6	15,8	
≥ 75 vuotta	2016	10,5	30,5	17,2	17,9	23,9	0,10
	2017	9,9	26,2	18,6	19,5	25,8	
Alue							
Uusimaa	2016	10,3	24,9	21,0	27,7	16,1	≤0,05
	2017	9,1	24,0	22,5	26,5	17,8	
Pirkanmaa	2016	14,2	26,6	21,3	24,0	13,9	≤0,01
	2017	9,4	26,9	22,6	27,0	14,1	
Kymenlaakso	2016	14,0	32,1	23,0	18,5	12,5	0,25
	2017	14,5	32,8	24,9	16,1	11,8	

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu McNemar-testillä.

Taulukko 11. Pelannut seuraavia rahapelityyppejä vuonna 2017, sukupuolittain ja ikäryhmittäin, osuus vastaajista (%)

	n	Kaikki	Nainen	Mies	p	18-24 vuotta	25-34 vuotta	35-49 vuotta	50-64 vuotta	65-74 vuotta	≥ 75 vuotta	p
Lotto, Eurojackpot, Vikinglotto tai Jokeri ¹	1957	74,8	72,4	78,2	≤0,01	49,6	73,0	75,5	83,4	80,1	68,1	≤0,001
Nopeat päivittäiset arvontapelit, kuten Syke, eBingo, Pore ¹	324	14,7	11,9	18,1	≤0,001	13,3	20,9	19,1	15,9	6,0	5,5	≤0,001
Muut päivittäiset arvontapelit, kuten Keno, Naapurit ¹	858	35,2	33,4	38,3	≤0,05	17,2	35,1	40,8	41,9	34,0	22,8	≤0,001
Arapelit, kuten Ässä, Casino, Luontoarpa ¹	1256	49,9	53,0	47,5	≤0,01	44,8	58,4	58,3	49,5	43,5	30,2	≤0,001
Vakio- tai moniveikkaus ¹	393	15,6	8,2	24,1	≤0,001	8,6	15,1	17,0	17,1	15,9	15,4	0,07
Vedonlyöntiä, kuten pitkä veto, moniveto, tulosveto, Live-veto ¹	377	16,1	5,6	28,0	≤0,001	18,5	17,9	22,6	16,0	9,4	5,9	≤0,001
Rahapelejä Helsingin kasinolla ¹	81	3,4	2,4	4,4	≤0,05	6,0	5,3	2,8	2,7	1,7	3,5	≤0,05
Rahapeliautomaateilla muualla kuin kasinolla ¹	679	28,7	21,2	37,4	≤0,001	40,9	43,0	33,6	22,3	17,7	15,0	≤0,001
Pelinhoitajan hoitamaa pöytäpeliä muualla kuin kasinolla (ruletti, blackjack) ¹	157	7,0	3,4	11,0	≤0,001	17,2	11,4	8,1	3,6	2,7	3,9	≤0,001
Nettipokeria nettikasinolla ¹	61	2,6	1,3	4,2	≤0,001	4,7	3,2	2,4	2,4	1,2	3,5	0,14
Muita pelejä nettikasinolla ¹	140	6,5	4,3	9,2	≤0,001	12,0	11,1	6,5	5,8	1,7	3,5	≤0,001
Hevospelejä, kuten Voittaja, Sija, Kaksari, Troikka, Päivän Duo, Toto75/76 ¹	151	6,0	4,6	7,8	≤0,001	1,3	7,0	5,7	5,9	6,7	8,3	≤0,05
Yksityistä vedonlyöntiä ja/tai korttipeliä rahapanoksia ¹	108	4,7	2,0	7,7	≤0,001	6,9	8,1	5,4	3,3	1,5	3,5	≤0,001
Ruotsin tai Viron laivoilla tarjottavia rahapelejä	393	16,7	13,5	20,5	≤0,001	28,9	21,2	22,0	11,9	9,5	9,0	≤0,001
PAF:n nettipokeria	64	2,8	2,1	3,6	≤0,05	3,4	3,2	3,5	2,7	1,2	3,1	0,39
Muita PAF:n rahapelejä	141	6,1	4,6	7,9	≤0,001	10,3	8,6	6,2	5,9	3,0	3,1	≤0,001
Nettipokeria ulkomaille	49	2,3	1,3	3,5	≤0,001	4,7	4,7	1,3	1,6	0,7	2,4	≤0,001
Muita rahapelejä ulkomaille	90	4,0	2,2	6,2	≤0,001	9,0	7,7	3,6	2,5	1,2	3,1	≤0,001

Vastaajaryhmittäisten erojen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. ¹Näitä kotimaisia pelejä tarjosivat vuonna 2016 Veikkaus, Fintoto ja Raha-automaattiyhdistys ja vuonna 2017 Veikkaus.

Taulukko 12. Rahapelityyppien pelaaminen vuosina 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%)

	2016	2017	p
Lotto, Eurojackpot, Vikinglotto tai Jokeri ¹	75,2	74,8	0,48
Nopeat päivittäiset arvontapelit, kuten Syke, eBingo, Pore ¹	14,2	14,7	0,41
Muita päivittäisiä arvontapelejä, kuten Keno, Naapurit ¹	35,3	35,2	0,98
Arpapelejä, kuten Ässä, Casino, Luontoarpa ¹	52,5	49,9	≤0,01
Vakio- tai moniveikkausta ¹	16,3	15,6	0,27
Vedonlyöntiä, kuten pitkäveto, moniveto, tulosveto, Live-veto ¹	16,7	16,1	0,34
Rahapelejä Helsingin kasinolla ¹	3,6	3,4	0,70
Rahapeliautomaateilla muualla kuin kasinolla ¹	34,0	28,7	≤0,001
Pelinhoitajan hoitamaa pöytäpeliä muualla kuin kasinolla (ruletti, blackjack) ¹	7,9	7,0	0,08
Nettipokeria nettikasinolla ¹	3,3	2,6	0,13
Muita pelejä nettikasinolla ¹	4,9	6,5	≤0,01
Hevospelejä kuten Voittaja, Sija, Kaksari, Troikka, Päivän Duo, Toto75/76 ¹	5,9	6,0	0,83
Yksityistä vedonlyöntiä ja/tai korttipeliä rahapanoksin	5,7	4,7	≤0,05
Ruotsin tai Viron laivoilla tarjottavia rahapelejä	17,9	16,7	0,10
PAF:n nettipokeria	1,8	2,8	≤0,01
Muita PAF:n rahapelejä	5,0	6,1	≤0,05
Nettipokeria ulkomaille	2,2	2,3	0,94
Muita rahapelejä ulkomaille	4,0	4,0	0,93

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) on laskettu McNemar-testillä. ¹Näitä kotimaisia pelejä tarjosivat vuonna 2016 Veikkaus, Fintoto ja Raha-automaattiyhdistys ja vuonna 2017 Veikkaus.

Taulukko 13. Rahapelien pelaaminen pelin tarjoajan mukaan vuonna 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%)

Pelannut	2016		2017		p
	n	%	n	%	
Vähintään yhtä yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavaa rahapeliä	2 170	83,7	2 144	82,4	≤0,05
Yksityistä vedonlyöntiä ja/tai korttipeliä rahapanoksin	123	5,7	108	4,7	≤0,05
Ruotsin tai Viron laivoilla tarjottavia rahapelejä (PAF)	417	17,9	393	16,7	0,10
Muita PAF:n pelejä (ei laivat)	120	5,4	154	6,6	≤0,01
Vähintään yhtä yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolista peliä (ei PAF)	103	4,8	101	4,6	0,72
Vain yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavaa rahapeliä	1 639	60,8	1 643	61,2	0,68

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu McNemar-testillä.

Taulukko 14. Rahapelaaminen pelintarjoajan mukaan vuonna 2017 vastaajaryhmittäin, osuus pelaajista (%)

	Vain yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavia pelejä	Yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavia pelejä ja sen ulkopuolisia pelejä	p
Kaikki	73,7	26,3	
Sukupuoli			≤0,001
Nainen	79,7	20,3	
Mies	67,5	32,5	
Ikä			≤0,001
18–24 vuotta	51,3	48,7	
25–34 vuotta	64,0	36,0	
35–49 vuotta	67,0	33,0	
50–64 vuotta	81,6	18,4	
65–74 vuotta	86,8	13,2	
≥ 75 vuotta	84,5	15,5	
Nettotulot			≤0,001
≤ 500	58,3	41,7	
501–1 000 €	76,8	23,2	
1 001–1 500€	77,4	22,6	
1 501–2 000€	72,4	27,6	
2 001–2 500€	72,0	28,0	
> 2500 €	71,8	28,2	
Ei tietoa	81,8	18,2	
Työssäkäynti			≤0,001
Käy työssä	71,0	29,0	
Työtön tai lomautettu	62,9	37,1	
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	85,5	14,5	
Opiskelija tai koululainen	56,2	43,8	
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	77,8	22,2	
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	90,9	9,1	
Muu	56,3	43,7	
Ei halua kertoa	76,2	23,8	
Alue			0,90
Uusimaa	73,9	26,1	
Pirkanmaa	74,0	26,0	
Kymenlaakso	72,7	27,3	
Muu	68,8	31,2	
Kuntaryhmä			0,38
Kaupunkimaiset	73,3	26,7	
Taajaan asutut	76,0	24,0	
Maaseutumaiset	79,2	20,8	

Vastaajaryhmittäisten erojen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. Vastaajat (n = 2), jotka ovat pelanneet vain yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia rahapelejä poistettu analyysistä.

Taulukko 15. Rahapelaaminen pelin tarjoajan mukaan vuonna 2017 vastaajaryhmittäin, osuus internetpelaajista (%)

	Vain yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavia pelejä	Yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavia pelejä ja sen ulkopuolisia pelejä	p
Kaikki	65,9	34,1	
Sukupuoli			≤0,001
Nainen	74,6	25,4	
Mies	60,1	39,9	
Ikä			≤0,001
18–24 vuotta	41,1	58,9	
25–34 vuotta	53,7	46,3	
35–49 vuotta	59,7	40,3	
50–64 vuotta	78,9	21,1	
65–74 vuotta	85,5	14,5	
≥ 75 vuotta	78,7	21,3	
Nettotulot			0,27
≤ 500	59,0	41,0	
501–1 000 €	74,9	25,1	
1 001–1 500 €	71,7	28,3	
1 501–2 000 €	64,7	35,3	
2 001–2 500 €	61,5	38,5	
> 2 500 €	65,1	34,9	
Ei tietoa	68,4	31,6	
Työssäkäynti			≤0,001†
Käy työssä	63,9	36,1	
Työtön tai lomautettu	56,4	43,6	
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	82,2	17,8	
Opiskelija tai koululainen	52,3	47,7	
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	79,0	21,0	
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	86,2	13,8	
Muu	53,1	46,9	
Ei halua kertoa	66,1	33,9	
Alue			0,81
Uusimaa	66,6	33,4	
Pirkanmaa	66,0	34,0	
Kymenlaakso	61,7	38,3	
Muu	67,8	32,2	
Kuntaryhmä			0,11
Kaupunkimaiset	64,8	35,2	
Taajaan asutut	71,7	28,3	
Maaseutumaiset	77,2	22,8	

Vastaajaryhmittäisten erojen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. † ≥1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5. Vastaajat (n = 2), jotka ovat pelanneet vain yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia rahapelejä poistettu analyysistä.

Taulukko 16. Pelattujen rahapelityyppien määrä vuonna 2017 vastaajaryhmittäin, osuus vastaajista (%)

	0	1	2	3	4-5	6-10	≥ 11	p
Kaikki	17,0	19,7	18,1	12,9	17,8	12,2	2,3	
Sukupuoli								≤0,001
Nainen	19,5	20,2	20,5	15,4	16,8	6,3	1,4	
Mies	14,3	19,1	15,5	10,1	19,0	18,7	3,4	
Ikä								≤0,001
18-24 vuotta	27,6	17,6	11,3	9,3	16,0	14,8	3,5	
25-34 vuotta	13,5	18,3	16,0	12,3	16,8	20,5	2,5	
35-49 vuotta	16,6	15,1	18,2	9,1	22,5	15,5	3,0	
50-64 vuotta	12,6	19,6	20,7	14,9	20,9	9,5	1,8	
65-74 vuotta	16,3	24,1	20,7	18,4	13,3	6,4	0,8	
≥ 75 vuotta	27,0	28,7	16,8	12,2	8,7	3,6	3,0	
Nettotulot								≤0,001†
≤ 500 €	34,4	20,4	12,1	14,2	8,2	9,0	1,7	
501-1 000 €	29,3	19,2	17,2	8,7	13,4	10,1	2,0	
1 001-1 500€	16,3	19,0	16,0	15,3	19,2	12,7	1,5	
1 501-2 000€	10,7	19,6	18,3	11,9	23,8	12,5	3,3	
2 001-2 500€	12,3	16,9	19,8	12,4	22,0	14,5	2,1	
> 2 500 €	18,5	20,4	19,0	12,6	15,7	11,4	2,5	
Ei tietoa	16,6	24,1	19,9	15,7	9,3	12,2	2,2	
Työssäkäynti								≤0,001†
Käy työssä	12,6	17,6	19,1	12,4	22,1	13,7	2,6	
Työtön tai lomautettu	17,8	13,3	12,8	4,5	23,5	26,4	1,6	
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	20,1	24,1	19,1	16,9	12,8	5,4	1,6	
Opiskelija tai koululainen	32,3	18,5	13,7	11,1	10,4	11,1	3,0	
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	20,0	16,0	17,9	11,1	10,2	23,6	1,2	
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	18,2	28,2	29,5	5,6	16,2	2,4	0,0	
Muu	30,1	26,2	7,5	7,4	8,8	14,0	6,0	
Ei halua kertoa	10,0	33,4	5,6	9,9	16,9	14,5	9,9	
Alue								≤0,01†
Uusimaa	18,4	20,0	18,3	12,7	17,7	10,4	2,5	
Pirkanmaa	14,0	20,6	18,9	12,9	17,3	14,6	1,7	
Kymenlaakso	12,4	15,4	15,9	14,0	19,0	20,2	3,2	
Muu	20,9	12,7	12,1	15,1	25,0	14,3	0,0	
Kuntaryhmä								0,20†
Kaupunkimaiset	17,0	20,1	18,2	12,5	17,3	12,3	2,4	
Taajaan asutut	14,2	15,5	17,3	15,3	24,0	11,7	2,0	
Maaseutumaiset	23,5	19,4	17,8	14,0	14,8	10,1	0,4	

Vastaajaryhmittäisten erojen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. † ≥1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5.

Taulukko 17. Pelattujen rahapelityyppien määrän muutos vuosina 2016 ja 2017 vastaajaryhmittäin, osuus vastaajista (%)

		0	1	2	3	4-5	6-10	≥ 11	p
Kaikki									
	2016	15,9	17,4	17,9	14,1	18,9	14,1	1,8	≤0,001
	2017	17,0	19,7	18,1	12,9	17,8	12,2	2,3	
Sukupuoli									
Nainen	2016	18,7	18,4	21,6	15,5	17,6	7,5	0,7	≤0,01
	2017	19,5	20,2	20,5	15,4	16,8	6,3	1,4	
Mies	2016	12,7	16,3	13,8	12,4	20,4	21,4	3,1	≤0,001
	2017	14,3	19,1	15,5	10,1	19,0	18,7	3,4	
Ikäryhmä									
18-24 vuotta	2016	25,6	14,6	13,2	12,1	18,5	11,8	4,2	0,15
	2017	28,2	16,5	13,7	9,7	14,9	13,9	3,1	
25-34 vuotta	2016	13,9	13,7	14,8	13,1	17,9	23,6	3,0	0,25
	2017	11,8	18,0	15,3	11,8	18,1	22,1	3,1	
35-49 vuotta	2016	13,8	14,8	17,8	12,3	20,8	17,7	2,8	0,15
	2017	16,4	15,2	18,8	9,3	22,9	14,8	2,7	
50-64 vuotta	2016	11,0	18,0	20,7	15,0	22,0	12,7	0,6	≤0,01
	2017	12,9	20,7	19,6	15,3	20,7	9,1	1,7	
65-74 vuotta	2016	16,5	21,1	20,8	18,9	14,9	7,7	0,3	0,12
	2017	16,4	24,9	20,7	18,5	11,8	6,2	1,4	
≥ 75 vuotta	2016	26,2	27,5	16,5	12,6	13,7	3,5	0,0	0,81
	2017	27,1	27,8	18,3	12,2	8,7	3,4	2,4	
Alue									
Uusimaa	2016	16,6	18,1	17,8	14,7	17,7	13,0	2,1	≤0,001
	2017	18,4	20,0	18,1	12,7	17,9	10,5	2,4	
Pirkanmaa	2016	14,5	17,1	17,2	12,5	22,0	15,5	1,2	≤0,05
	2017	14,5	20,4	19,0	13,0	16,8	14,5	1,7	
Kymenlaakso	2016	13,4	12,1	20,3	13,2	20,8	19,4	0,9	0,92
	2017	12,3	14,9	15,8	13,9	20,2	19,8	3,1	

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu McNemar-testillä.

Taulukko 18. Rahapelaamisen kanava vuonna 2017 vastaajaryhmittäin, osuus vastaajista (%)

	Vain internetissä	Internetissä ja kivijalassa	Vain kivijalassa	Ei pelannut vuonna 2017
Kaikki	16,6	25,3	40,4	17,6
Sukupuoli ($X^2 = 99,91$, $df = 3$, $p \leq 0,001$)				
Nainen	13,2	19,2	46,9	20,7
Mies	20,4	32,0	33,3	14,3
Ikä ($X^2 = 207,19$, $df = 15$, $p \leq 0,001$)				
18–24 vuotta	6,4	30,1	35,7	27,7
25–34 vuotta	12,0	39,4	34,2	14,5
35–49 vuotta	18,9	30,6	33,5	16,9
50–64 vuotta	22,0	22,9	42,4	12,7
65–74 vuotta	18,4	12,6	52,0	17,0
≥ 75 vuotta	10,1	6,7	51,4	31,7
Nettotulot ($X^2 = 110,03$, $df = 18$, $p \leq 0,001$)				
≤ 500 €	8,9	18,0	36,2	36,9
501–1 000 €	13,2	19,4	37,2	30,1
1 001–1 500 €	13,7	24,3	45,4	16,6
1 501–2 000 €	16,5	27,8	45,1	10,6
2 001–2 500 €	17,6	33,0	36,4	13,1
$> 2 500$ €	21,2	22,6	37,1	19,0
Ei tietoa	16,7	23,3	41,6	18,4
Työssäkäynti ($X^2 = 184,00$, $df = 21$, $p \leq 0,001^{\dagger}$)				
Käy työssä	18,7	30,4	38,0	12,9
Työtön tai lomautettu	10,2	43,4	28,9	17,5
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	17,2	10,5	50,8	21,5
Opiskelija tai koululainen	9,3	26,8	30,2	33,7
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	12,8	25,4	41,8	20,0
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	13,5	6,0	59,7	20,8
Muu	12,8	22,5	39,1	25,6
Ei halua kertoa	21,3	28,9	38,0	11,8
Alue ($X^2 = 25,68$, $df = 9$, $p \leq 0,01$)				
Uusimaa	16,2	23,3	41,5	19,1
Pirkanmaa	18,1	27,0	40,2	14,7
Kymenlaakso	17,4	35,4	34,7	12,5
Muu	13,8	36,3	28,4	21,5
Kuntaryhmä ($X^2 = 18,16$, $df = 6$, $p \leq 0,01$)				
Kaupunkimaiset	16,2	25,5	40,6	17,7
Taajaan asutut	16,4	26,2	43,7	13,7
Maaseutumaiset	27,9	19,3	27,6	25,1

Vastaajaryhmittäisten erojen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. $^{\dagger} \geq 1$ solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5.

Taulukko 19. Rahapelaamisen kanava vuonna 2016 ja 2017 vastaajaryhmittäin, osuus vastaajista (%)

	Vuosi	Ei lainkaan edellisenä vuonna	Vain internetissä	Internetissä ja kivijalassa	Vain kivijalassa	p
Kaikki						
	2016	15,5	14,3	26,6	43,6	≤0,001
	2017	17,6	16,6	25,3	40,4	
Sukupuoli						
Nainen	2016	18,4	11,4	20,5	49,8	0,09
	2017	20,7	13,2	19,2	46,9	
Mies	2016	12,3	17,6	33,3	36,8	≤0,01
	2017	14,3	20,4	32,0	33,3	
Ikäryhmä						
18–24 vuotta	2016	25,4	4,2	27,1	43,3	≤0,01
	2017	28,8	6,8	30,2	34,2	
25–34 vuotta	2016	13,5	13,4	39,3	33,8	0,38
	2017	12,6	14,2	39,4	33,7	
35–49 vuotta	2016	14,1	14,3	35,8	35,8	≤0,05
	2017	16,7	18,3	30,5	34,6	
50–64 vuotta	2016	10,8	20,7	23,8	44,8	0,21
	2017	13,0	22,4	22,0	42,5	
65–74 vuotta	2016	15,5	14,9	10,7	58,9	0,61
	2017	17,2	17,5	12,1	53,2	
≥ 75 vuotta	2016	25,0	9,2	8,3	57,4	0,24
	2017	31,8	9,3	5,6	53,3	
Alue						
Uusimaa	2016	16,4	13,9	25,6	44,1	≤0,01
	2017	19,0	16,2	23,6	41,3	
Pirkanmaa	2016	14,0	15,5	28,5	42,0	0,54
	2017	15,4	17,9	26,8	40,0	
Kymenlaakso	2016	12,1	14,3	29,5	44,1	≤0,05
	2017	12,3	17,3	35,9	34,6	

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu McNemar-testillä.

Taulukko 20. Rahapelaamisen tapa internetissä vuonna 2016 ja 2017 vastaajaryhmittäin, osuus pelaajista (%)

	Vuosi	Vain tietokoneella	Tietokoneella ja mobiilisti	Vain mobiilisti	Vain kivijalassa	p
Kaikki						
	2016	21,0	23,1	4,3	51,6	≤0,001
	2017	19,7	25,2	6,5	48,5	
Sukupuoli						
Nainen	2016	19,9	15,3	3,8	61,0	≤0,001
	2017	18,0	17,7	6,1	58,2	
Mies	2016	22,2	31,2	4,8	41,8	≤0,05
	2017	21,5	32,8	7,0	38,7	
Ikäryhmä						
18–24 vuotta	2016	13,4	19,6	8,9	58,1	≤0,01
	2017	17,1	25,8	9,8	47,2	
25–34 vuotta	2016	21,7	32,4	6,8	39,1	≤0,05
	2017	16,3	34,9	10,3	38,4	
35–49 vuotta	2016	23,5	32,1	3,0	41,4	≤0,001
	2017	19,3	31,5	8,4	40,9	
50–64 vuotta	2016	23,7	22,3	3,8	50,2	0,53
	2017	22,1	24,7	4,7	48,4	
65–74 vuotta	2016	19,6	8,8	1,7	70,0	0,74
	2017	22,9	11,3	1,8	64,0	
≥ 75 vuotta	2016	14,6	5,8	2,8	76,8	0,64
	2017	17,0	4,4	1,9	76,7	
Alue						
Uusimaa	2016	20,7	22,6	4,1	52,6	≤0,01
	2017	19,1	24,7	5,9	50,4	
Pirkanmaa	2016	23,1	24,1	3,9	48,9	≤0,01
	2017	20,9	25,6	6,9	46,6	
Kymenlaakso	2016	18,6	24,8	6,7	49,8	0,11
	2017	21,9	28,2	10,8	39,2	

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu McNemar-testillä.

Taulukko 21. Rahapelaajien viikoittain rahapelaamiseen käyttämä rahamäärä (€) rahapelaamisen useuden mukaan vuonna 2016 ja 2017

	2016			2017			p
	N	Keskiarvo	95 %:n luottamusväli	N	Keskiarvo	95 %:n luottamusväli	
Kaikki edellisenä vuonna pelanneet	2148	11,08	7,4–14,77	2096	13,16	6,74–19,57	0,29
Rahapelaamisen useus							
Päivittäin tai lähes päivittäin	89	96,10	13,55–178,65	94	117,62	-18,22–253,46	0,55
Useita kertoja viikossa	184	22,91	19,03–26,79	145	38,25	20,23–56,28	0,78
Kerran viikossa	695	10,58	9,66–11,51	667	10,55	9,81–11,29	0,28
2–3 kertaa kuukaudessa	290	5,41	4,78–6,05	298	6,75	5,63–7,86	≤0,05
Kerran kuukaudessa	218	3,08	2,39–3,76	243	2,66	2,22–3,11	0,29
Harvemmin	663	0,84	0,71–0,98	645	1,03	0,84–1,23	≤0,05

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu parittaisella t-testillä.

Taulukko 22. Yhden viikon aikana rahapelaamiseen käytetyt rahamäärät vuonna 2017 vastaajaryhmittäin, osuus vastaajista (%)

	0€	0,01–1,9 €	2,0–3,9 €	4,0–5,9 €	6,0–10,9 €	11,0–20,9 €	≥ 21,0 €	Ei tietoa	Ei pelaa
Kaikki	1,2	31,7	11,3	8,1	11,1	10,2	7,1	3,0	16,3
Sukupuoli ($X^2 = 164,62$, $df = 8$, $p \leq 0,001$)									
Nainen	0,5	38,0	10,8	8,0	10,6	6,2	3,4	3,5	19,0
Mies	1,9	24,8	11,8	8,2	11,6	14,7	11,1	2,5	13,4
Ikä ($X^2 = 394,13$, $df = 40$, $p \leq 0,001^{\dagger}$)									
18–24 vuotta	4,4	46,7	7,1	5,0	4,6	3,4	0,5	2,0	26,4
25–34 vuotta	1,9	50,6	9,4	6,9	5,9	5,7	5,4	0,7	13,5
35–49 vuotta	1,2	35,3	12,5	7,6	9,5	10,3	6,2	1,1	16,3
50–64 vuotta	0,6	24,0	13,1	10,9	14,8	12,8	9,1	2,8	12,0
65–74 vuotta	0,0	20,1	10,9	8,0	16,1	14,1	11,7	3,4	15,7
≥ 75 vuotta	0,7	16,1	10,9	6,9	11,9	10,9	5,5	12,5	24,7
Nettotulot ($X^2 = 269,57$, $df = 48$, $p \leq 0,001^{\dagger}$)									
≤ 500	4,4	44,9	7,5	2,4	2,2	4,0	0,0	0,0	34,4
501–1 000 €	2,1	36,7	5,0	4,7	8,5	5,9	6,0	2,9	28,2
1 001–1 500 €	0,3	26,8	11,5	5,2	12,2	11,6	12,1	5,4	14,9
1 501–2 000 €	1,8	31,5	12,2	10,8	13,2	12,9	6,1	1,5	10,0
2 001–2 500 €	0,5	34,3	11,0	11,2	9,2	11,2	8,2	2,2	12,2
> 2 500 €	0,9	30,3	13,4	8,5	11,1	9,3	7,2	1,0	18,3
Ei tietoa	0,8	27,4	12,4	6,5	14,2	9,4	3,9	9,9	15,5
Työssäkäynti ($X^2 = 359,95$, $df = 56$, $p \leq 0,001^{\dagger}$)									
Käy työssä	1,0	36,3	13,2	9,7	10,3	10,0	6,3	1,0	12,3
Työtön tai lomautettu	2,2	28,8	10,2	5,1	14,4	10,2	11,0	1,7	16,1
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	0,2	17,7	11,0	7,9	15,1	13,5	8,9	6,6	18,9
Opiskelija tai koululainen	3,0	49,3	5,1	2,8	3,7	2,8	0,9	0,5	32,3
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	2,6	23,4	5,6	6,5	8,4	14,0	15,9	4,7	18,7
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	0,0	56,1	4,9	9,8	9,8	2,4	0,0	0,0	17,1
Muu	9,5	33,3	5,6	2,8	8,3	5,6	5,6	5,6	25,0
Ei halua kertoa	5,8	37,5	12,5	12,5	3,1	3,1	12,5	3,1	9,4
Alue ($X^2 = 63,62$, $df = 24$, $p \leq 0,001^{\dagger}$)									
Uusimaa	1,1	32,1	10,5	7,7	11,2	10,4	6,6	2,7	17,7
Pirkanmaa	1,5	30,5	13,5	7,5	11,1	9,6	8,4	4,7	13,3
Kymenlaakso	0,4	26,7	13,0	13,8	11,9	11,7	9,0	1,6	11,9
Muu	5,8	57,3	4,8	4,6	2,5	4,1	0,0	0,0	20,9
Kuntaryhmä ($X^2 = 47,56$, $df = 16$, $p \leq 0,001^{\dagger}$)									
Kaupunkimaiset	1,3	32,5	11,5	8,6	10,4	9,8	6,5	3,0	16,5
Taajaan asutut	0,9	28,8	6,8	5,0	16,2	15,0	11,1	3,8	12,3
Maaseutumaiset	0,0	21,3	17,4	5,4	14,5	7,5	9,3	1,2	23,5

Vastaajaryhmittäisten erojen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. $^{\dagger} \geq 1$ solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5.

Taulukko 23. Yhden viikon aikana rahapelaamiseen käytettyjen rahamäärien muutos vuosina 2016 ja 2017 vastaajaryhmittäin, osuus vastaajista (%)

		0 €	0,01–1,9 €	2,0–3,9 €	4,0–5,9 €	6,0–10,9 €	11,0–20,9 €	≥ 21,0 €	Ei tietoa	Ei pelaa	p
Kaikki											
	2016	1,6	32,6	11,7	8,3	12,0	9,3	7,3	2,3	15,0	0,09
	2017	1,2	31,7	11,3	8,1	11,1	10,2	7,1	3,0	16,3	
Sukupuoli											
Nainen	2016	1,5	38,1	11,8	8,0	10,0	6,4	3,3	3,1	17,8	0,14
	2017	0,5	38,0	10,8	8,0	10,6	6,2	3,4	3,5	19,0	
Mies	2016	1,6	26,5	11,6	8,6	14,3	12,4	11,7	1,4	11,8	0,25
	2017	1,9	24,8	11,8	8,2	11,6	14,7	11,1	2,5	13,4	
Ikäryhmä											
18–24 vuotta	2016	4,1	46,9	8,5	6,4	5,7	1,7	0,7	0,8	25,2	1,00
	2017	3,4	48,0	6,6	5,2	3,9	3,1	1,0	1,6	27,3	
25–34 vuotta	2016	2,2	44,2	11,2	8,4	8,1	6,5	5,6	0,5	13,3	0,70
	2017	2,5	48,7	9,6	7,3	7,1	7,3	5,1	0,7	11,8	
35–49 vuotta	2016	1,7	37,6	13,0	7,3	11,0	7,8	7,0	0,9	13,8	0,82
	2017	0,9	34,6	12,7	8,2	9,5	10,3	6,7	1,1	16,0	
50–64 vuotta	2016	0,4	25,5	13,7	9,5	16,2	13,2	9,5	1,5	10,4	0,53
	2017	0,5	23,1	13,1	10,3	14,8	13,4	9,6	2,9	12,3	
65–74 vuotta	2016	0,7	19,5	11,4	10,4	14,6	14,4	9,7	4,6	14,8	0,96
	2017	0,0	19,3	12,2	8,3	16,4	11,9	11,3	5,1	15,5	
≥ 75 vuotta	2016	1,4	20,8	7,8	6,4	13,8	8,3	9,5	10,1	22,0	0,89
	2017	0,8	17,5	9,4	6,2	12,2	12,4	5,3	11,3	25,0	
Alue											
Uusimaa	2016	1,7	33,5	11,7	7,8	12,0	9,2	6,4	2,0	15,8	0,08
	2017	1,2	32,6	10,4	7,7	10,9	10,4	6,5	2,7	17,7	
Pirkanmaa	2016	1,4	32,2	10,9	8,5	11,8	9,6	9,1	3,0	13,4	0,86
	2017	1,5	30,7	13,3	7,3	11,2	9,3	8,2	4,6	13,9	
Kymenlaakso	2016	0,6	25,9	14,3	11,8	12,7	9,4	10,3	3,1	11,9	1,00
	2017	0,4	27,5	12,9	13,4	11,8	11,6	9,0	1,6	11,7	

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu McNemar-testillä.

Taulukko 24. Pääasiallinen syy pelata rahapelejä, sukupuolittain vuonna 2017, osuus pelaajista (%)

	n	Kaikki	n	Naiset	n	Miehet	p
Pelasin jännityksen, ajanvietteen tai hauskuuden takia	660	31,9	310	29,0	350	34,9	≤0,05
Pelasin voittaakseni rahaa	1 148	53,5	603	56,5	545	50,5	≤0,05
Pelasin paetakseni tai siirtääkseni huomioni pois muista asioista	5	0,2	2	0,2	3	0,2	1,00†
Pelasin seurustellakseni perheeni tai ystäväni kanssa	48	2,1	19	1,5	29	2,6	0,60
Pelasin tukeakseni hyvää tarkoitusta	74	3,2	33	3,2	41	3,2	1,00
Pelasin, koska se sai minut hyvälle mielelle	54	2,5	35	3,2	19	1,7	0,27
Jokin muu syy	86	4,3	50	4,6	36	4,0	1,00
En osaa sanoa	52	2,3	22	1,8	30	2,8	1,00

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. † ≥ 1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5. P-arvoille on tehty Bonferroni-korjaus.

Taulukko 25. Pääasiallinen syy pelata rahapelejä vuonna 2016 ja 2017, osuus pelaajista (%)

	Vuosi	n	%	p
Pelasin jännityksen, ajanvietteen tai hauskuuden takia	2016	689	32,8	1,00
	2017	660	31,9	
Pelasin voittaakseni rahaa	2016	1 145	52,2	1,00
	2017	1 148	53,5	
Pelasin paetakseni tai siirtääkseni huomioni pois muista asioista	2016	8	0,4	1,00
	2017	5	0,2	
Pelasin seurustellakseni perheeni tai ystäväni kanssa	2016	63	2,9	1,00
	2017	48	2,1	
Pelasin tukeakseni hyvää tarkoitusta	2016	77	3,2	1,00
	2017	74	3,2	
Pelasin, koska se sai minut hyvälle mielelle	2016	55	2,6	1,00
	2017	54	2,5	
Jokin muu syy	2016	32	1,6	≤0,001
	2017	86	4,3	
En osaa sanoa	2016	97	4,3	≤0,01
	2017	52	2,3	

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu McNemar-testillä. P-arvoille on tehty Bonferroni-korjaus.

Taulukko 26. Pelaamisympäristöt vuonna 2017 sukupuolittain ja ikäryhmittäin, osuus vastaajista (%)

	n	Kaikki	Nainen	Mies	p	18-24 vuotta	25-34 vuotta	35-49 vuotta	50-64 vuotta	65-74 vuotta	≥ 75 vuotta	p
Kotona	1 318	66,4	61,6	71,3	≤0,001	61,3	71,3	72,5	63,4	61,5	60,9	≤0,001
Omalla työpaikalla	240	14,0	9,2	18,8	≤0,001	9,8	17,2	20,5	17,3	1,4	0,3	≤0,001
Kioskilla	1 121	56,2	55,8	56,5	0,78	41,2	48,0	59,1	62,1	59,9	53,2	≤0,001
Ruokakaupassa tai kauppakeskuksessa	1 202	61,0	61,6	60,4	0,61	66,0	60,7	62,8	63,0	56,4	52,5	0,06
Kahvilassa	206	10,7	6,6	14,9	≤0,001	11,0	12,0	8,7	11,5	12,7	7,6	0,33
Huoltoasemalla	577	31,2	25,1	37,4	≤0,001	42,0	37,4	30,8	30,2	24,2	23,8	≤0,001
Ravintolassa tai muussa anniskelupaikassa	261	15,9	9,7	22,1	≤0,001	39,6	28,9	17,1	8,2	4,7	3,0	≤0,001
Bussissa, junassa tai muussa kulkuneuvossa tai matka-asemalla	94	5,3	4,2	6,5	≤0,05	8,7	9,0	7,1	2,8	2,5	1,8	≤0,001
Liikunta- tai urheilukeskuksessa	43	2,2	0,7	3,7	≤0,001	0,7	3,3	2,2	1,6	2,4	2,2	0,45 †
Apteekissa tai muissa sosiaali- ja terveydenhuollon palveluissa	10	0,7	0,2	1,1	≤0,05	0,0	1,1	1,3	0,3	0,4	0,0	0,17 †
Pelalisissa, kuten Pelaamo, Feel Vegas, Täyspotti	194	10,5	6,5	14,5	≤0,001	20,9	11,6	10,0	8,2	10,2	7,0	≤0,001
Helsingin kasinolla	53	3,1	1,8	4,4	≤0,01	9,4	5,9	2,9	1,0	1,3	1,6	≤0,001 †
Muu	94	8,2	8,1	8,3	1,00	11,0	10,7	9,0	4,9	6,2	13,6	≤0,05

Sukupuolittaiten ja ikäryhmittaiten erojen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. † ≥1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5.

Taulukko 27. Ympäristöt, joissa vuonna 2016 ja 2017 pelanneet olivat pelanneet rahapelejä, osuus pelaajista (%)

	2016	2017	p
Kotona	61,8	66,4	≤0,001
Omallalla työpaikalla	13,8	14,0	0,84
Kioskilla	58,6	56,2	≤0,05
Ruokakaupassa tai kauppakeskuksessa	60,9	61,0	0,56
Kahvilassa	11,2	10,7	0,28
Huoltoasemalla	30,5	31,2	0,96
Ravintolassa tai muussa anniskelupaikassa	16,4	15,9	0,28
Bussissa, junassa tai muussa kulkuneuvossa tai matka-asemalla	4,6	5,3	0,52
Liikunta- tai urheilukeskuksessa	1,6	2,2	0,48
Apteekissa tai muissa sosiaali- ja terveydenhuollon palveluissa	0,9	0,7	0,18
Pelitalissa, kuten Pelaamo, Feel Vegas, Täyspotti	9,4	10,5	0,22
Helsingin kasinolla	3,6	3,1	0,06
Muualla	9,9	8,2	0,84

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu McNemar-testillä.

Taulukko 28. Rahapelaamisen tavat vuosina 2016 ja 2017 vastaajaryhmittäin, osuus pelaajista (%)

		Pelasin yksin	p	Pelasin yhdessä tutun peliporukan tai tuntemani henkilön kanssa	p	Pelasin yhdessä vieraan peliporukan tai itselleni tuntemattoman henkilön kanssa	p
Kaikki							
	2016	85,9	≤0,05	48,9	0,18	10,7	0,87
	2017	88,0		50,9		11,1	
Sukupuoli							
Nainen	2016	80,7	≤0,05	48,6	0,21	8,0	0,18
	2017	83,7		51,7		9,6	
Mies	2016	91,2	0,38	49,2	0,56	13,5	0,42
	2017	92,4		50,1		12,6	
Ikäryhmä							
18–24 vuotta	2016	69,0	0,29	72,8	0,77	9,0	0,93
	2017	73,5		70,5		9,6	
25–34 vuotta	2016	84,2	0,74	61,8	0,67	9,9	0,44
	2017	84,6		63,5		8,6	
35–49 vuotta	2016	90,6	0,99	48,6	0,08	11,0	0,27
	2017	90,1		52,4		13,1	
50–64 vuotta	2016	88,8	0,50	43,1	0,93	11,1	0,46
	2017	90,6		43,8		12,6	
65–74 vuotta	2016	86,1	0,05	38,1	0,51	12,7	0,14
	2017	91,1		41,5		9,0	
≥ 75 vuotta	2016	86,4	≤0,05	27,7	0,96	8,6	0,95
	2017	93,9		30,9		10,2	
Alue							
Uusimaa	2016	85,1	0,10	47,3	0,52	9,8	0,29
	2017	87,3		48,9		11,1	
Pirkanmaa	2016	85,4	0,08	54,1	0,59	11,8	0,97
	2017	87,5		56,0		11,3	
Kymenlaakso	2016	93,6	0,74	47,6	0,13	15,6	0,08
	2017	95,0		53,7		9,9	

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu McNemar-testillä.

Taulukko 29. Rahapelaamiseen liittyvät tiedot sukupuolittain vuonna 2017 pelanneista, osuus (%) pelanneista

	Kaikki				Naiset				Miehet				p
	Vähän	Jonkin verran	Paljon	EOS / puuttuva	Vähän	Jonkin verran	Paljon	EOS / puuttuva	Vähän	Jonkin verran	Paljon	EOS / puuttuva	
Sattuman vaikutus voittomahdollisuuksiin	16,8	20,4	57,6	5,2	20,9	21,4	51,0	6,7	12,4	19,3	64,6	3,7	≤0,001
Voittamiseen liittyvä todennäköisyys	20,6	21,5	53,0	4,8	24,9	22,3	46,8	6,0	16,2	20,8	59,4	3,6	≤0,001
Liiallisen pelaamisen hälytysmerkit	12,7	24,5	54,5	8,2	12,8	23,3	55,5	8,5	12,7	25,9	53,6	7,8	0,53
Rahapelaamisen hallintaan tarkoitetut keinot	27,3	31,8	29,7	11,2	27,5	31,1	29,1	12,3	27,1	32,4	30,4	10,1	0,39
Liialliseen pelaamiseen liittyvät terveydelliset tai taloudelliset seuraukset	14,6	25,4	52,1	8,0	13,1	24,1	54,4	8,5	16,2	26,7	49,7	7,5	≤0,05
Avun tai tuen saanti, jos menetän pelaamisen hallinnan	30,4	31,2	27,4	11,1	27,9	31,1	29,0	11,9	33,0	31,2	25,6	10,2	≤0,05
Siitä, mitkä rahapelityypit ovat erityisen kouluttavia	41,5	24,8	20,3	13,3	43,4	23,1	18,7	14,8	39,6	26,6	22,0	11,7	≤0,01

Sukupuolittaisten erojen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä.

Taulukko 30. Rahapelaamiseen liittyvät tiedot vuonna 2016 and 2017, osuus pelaajista (%)

		Vähän	Jonkin verran	Paljon	EOS / puuttuva	p
Sattuman vaikutus voittomahdollisuuksiin	2016	18,4	21,1	54,7	5,8	≤0,05
	2017	16,8	20,4	57,6	5,2	
Voittamiseen liittyvä todennäköisyys	2016	23,7	19,9	50,2	6,3	≤0,001
	2017	20,6	21,5	53,0	4,8	
Liiallisen pelaamisen hälytysmerkit	2016	15,2	28,2	48,1	8,5	≤0,001
	2017	12,7	24,5	54,5	8,2	
Rahapelaamisen hallintaan tarkoitetut keinot	2016	36,2	26,8	24,6	12,5	≤0,001
	2017	27,3	31,8	29,7	11,2	
Liialliseen pelaamiseen liittyvät terveydelliset tai taloudelliset seuraukset	2016	17,0	26,8	48,5	7,7	≤0,001
	2017	14,6	25,4	52,1	8,0	
Avun tai tuen saanti, jos menetän pelaamisen hallinnan	2016	37,8	27,3	22,9	12,0	≤0,001
	2017	30,4	31,2	27,4	11,1	
Siitä, mitkä rahapelityypit ovat erityisen koukuttavia	2016	47,0	22,3	17,9	12,7	≤0,001
	2017	41,5	24,8	20,3	13,3	

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu McNemar-testillä

Taulukko 31. Tietoisuus yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien rahapelaamisen hallinnan välineistä ja niiden käyttö vuonna 2016 ja 2017, osuus pelaajista (%)

	Oletko tietoinen?			Oletko käyttänyt?		
	2016	2017	p	2016	2017	p
Pelitilin yhteenveto (pelit, häviöt, voitot, palautusprosentit)	37,1	52,9	≤0,001	16,3	12,5	≤0,001
Kulutusrajan asettaminen	38,6	60,1	≤0,001	5,0	15,6	≤0,001
Tiedon jakaminen rahapeliongelmista	33,3	46,5	≤0,001	1,6	1,9	0,47
Testi rahapeliongelman tunnistamiseksi	22,6	40,2	≤0,001	4,3	6,7	≤0,001
Tunnistautuminen rekisteröintivaiheessa	41,5	53,7	≤0,001	23,7	17,8	≤0,001
Ajankohtaan liittyvät pelikiellot, esim. iltakohtainen	21,6	40,6	≤0,001	2,4	2,7	0,49
Määräaikainen pelinestorajoitus	20,1	39,3	≤0,001	1,2	1,9	≤0,05
Määräaikainen pelinesto	20,7	38,9	≤0,001	1,2	1,2	0,94
Pelitilin sulkeminen internetissä	29,0	41,7	≤0,001	0,9	0,8	0,59
Ehdollinen pääsykielto pelipaikkaan	14,8	28,9	≤0,001	0,4	0,7	0,30
Ehdoton pääsykielto pelipaikkaan	15,8	28,7	≤0,001	0,5	0,9	0,16
Rahapelipäiväkirja	8,3	23,6	≤0,001	0,6	1,2	≤0,05
Luottokortilla pelaaminen ei mahdollista	36,5	46,6	≤0,001	2,8	2,0	0,05
Pelinhoitajan neuvonta tai palaute	14,5	25,7	≤0,001	1,1	1,3	0,62
Pelinhoitajan valvonta tai pelaamisen estäminen	16,6	26,6	≤0,001	0,6	1,0	0,10
Pelikiellon asettamisen jälkeen annettu tieto tuen- ja/tai avunsaannista	9,7	23,3	≤0,001	0,2	1,0	≤0,01
Aikarajoitus pelaamiselle	-	32,6	-	-	1,4	-
Pelikohtaiset ostorajat	-	26,8	-	-	1,9	-
Paniikkipainike	-	18,2	-	-	1,4	-
Muut hallintakeinot	1,3	5,9	≤0,001	0,2	1,0	≤0,001
Vähintään yksi hallintakeino ¹	65,5	74,7	≤0,001	32,0	28,0	≤0,001
Hallintakeinojen määrä ¹ (keskiarvo)	3,81	6,17	≤0,001	0,63	0,69	≤0,05

¹Mukana vain vaihtoehdot, joista tieto molemmilta vuosilta.

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu McNemar-testillä ja keskiarvojen vertailun tilastollinen merkitsevyys (p) parittaisella t-testillä.

Taulukko 32. Tietoisuus yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien rahapelaamisen hallinnan välineistä ja niiden käyttö, osuus vuonna 2016 ja 2017 internetissä pelanneista

	Oletko tietoinen?			Oletko käyttänyt?		
	2016	2017	p	2016	2017	p
Pelitilin yhteenveto (pelit, häviöt, voitot, palautusprosentit)	69,5	83,0	≤0,001	38,9	27,7	≤0,001
Kulutusrajan asettaminen	66,6	90,1	≤0,001	11	36,2	≤0,001
Tiedon jakaminen rahapeliongelmista	47,3	63,2	≤0,001	2,6	2,8	0,71
Testi rahapeliongelman tunnistamiseksi	35,0	59,6	≤0,001	9,4	14,7	≤0,001
Tunnistautuminen rekisteröintivaiheessa	74,8	81,6	≤0,001	53,7	37,6	≤0,001
Ajankohtaan liittyvät pelikiellot, esim. iltakohtainen	38,3	63,0	≤0,001	5,7	5,1	0,20
Määräaikainen pelinestorajoitus	35,1	62,3	≤0,001	2,8	3,3	0,50
Määräaikainen pelinesto	36,2	60,6	≤0,001	2,9	1,8	0,07
Pelitilin sulkeminen internetissä	50,9	63,6	≤0,001	2,1	0,6	≤0,05
Ehdollinen pääsykielto pelipaikkaan	21,0	40,5	≤0,001	0,6	0,8	0,80
Ehdoton pääsykielto pelipaikkaan	21,9	40,2	≤0,001	0,9	1,0	0,80
Rahapelipäiväkirja	12,4	34,5	≤0,001	1,2	1,8	0,44
Luottokortilla pelaaminen ei mahdollista	53,7	64,2	≤0,001	4,7	2,8	≤0,05
Pelinhoitajan neuvonta tai palaute	21,6	36,2	≤0,001	1,7	1,1	0,35
Pelinhoitajan valvonta tai pelaamisen estäminen	22,2	37,5	≤0,001	0,5	1,2	0,11
Pelikiellon asettamisen jälkeen annettu tieto tuen- ja/tai avunsaannista	13,4	33,5	≤0,001	0,5	1,2	0,18
Aikarajoitus pelaamiselle	-	50,1	-	-	2,1	-
Pelikohtaiset ostorajat	-	43,4	-	-	3,7	-
Paniikkipainike	-	25,7	-	-	2,1	-
Muut hallintakeinot	1,2	7,6	≤0,001	0,4	1,2	0,06
Vähintään yksi hallintakeino ¹	94,0	96,0	0,10	68,4	57,6	≤0,001
Hallintakeinojen määrä ¹ (keskiarvo)	6,20	9,14	≤0,001	1,39	1,40	0,77

¹Mukana vain vaihtoehdot, joista tieto molemmilta vuosilta. Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu McNemar-testillä ja keskiarvojen vertailun tilastollinen merkitsevyys (p) parittaisella t-testillä.

Taulukko 33. Tunne siitä, että rahapelaaminen saattaa olla itselle ongelma vuonna 2016 ja 2017 vastaajaryhmittäin, osuus vastaajista (%)

	Vuosi	Vähintään joskus	p
Kaikki	2016	5,6	0,18
	2017	5,3	
Sukupuoli			
Nainen	2016	3,2	0,95
	2017	3,5	
Mies	2016	8,4	0,07
	2017	7,3	
Ikä			
18–24 vuotta	2016	5,7	0,70
	2017	4,9	
25–34 vuotta	2016	7,8	0,16
	2017	6,3	
35–49 vuotta	2016	4,8	0,44
	2017	4,0	
50–64 vuotta	2016	5,8	0,77
	2017	5,8	
65–74 vuotta	2016	5,5	0,86
	2017	6,0	
≥ 75 vuotta	2016	3,9	0,66
	2017	4,6	
Alue			
Uusimaa	2016	5,2	0,15
	2017	4,7	
Pirkanmaa	2016	5,9	0,95
	2017	6,5	
Kymenlaakso	2016	8,7	0,45
	2017	7,0	

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu McNemar-testillä.

Taulukko 34. Rahapeliongelman ja riskitason rahapelaamisen yleisyys vuonna 2016 ja 2017 sukupuolittain (PPGM), osuus vastaajista (%)

Vuonna	Kaikki		Naiset		Miehet	
	2016	2017	2016	2017	2016	2017
Rahapeliriippuvuus	1,4	0,6	0,5	0,3	2,4	0,9
Ongelmapelaaja	0,7	1,0	0,2	0,7	1,2	1,4
Riskipelaaja	10,0	9,3	6,7	6,5	13,6	12,5
Viihdepelaaja	46,5	46,7	43,5	42,8	49,8	51,2
Pelasi harvemmin kuin kuukausittain / ei lainkaan	41,4	42,3	49,1	49,8	32,9	33,9

Taulukko 35. Rahapeliongelman yleisyys vuonna 2016 ja 2017 vastaajaryhmittäin (PPGM), osuus vastaajista (%)

	Vuosi	Rahapeliongelma	p
Kaikki	2016	2,1	0,17
	2017	1,6	
Sukupuoli			
Nainen	2016	0,7	0,47
	2017	1,0	
Mies	2016	3,6	≤0,05
	2017	2,3	
Ikä			
18–24 vuotta	2016	1,9	0,93
	2017	1,6	
25–34 vuotta	2016	2,4	0,65
	2017	1,8	
35–49 vuotta	2016	2,3	≤0,05
	2017	1,2	
50–64 vuotta	2016	2,1	0,56
	2017	2,6	
65–74 vuotta	2016	2,2	0,56
	2017	1,3	
≥ 75 vuotta	2016	0,9	-
	2017	0,0	
Alue			
Uusimaa	2016	1,3	0,26
	2017	1,7	
Pirkanmaa	2016	3,4	≤0,05
	2017	1,6	
Kymenlaakso	2016	4,8	≤0,05
	2017	0,8	

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu McNemar-testillä. PPGM, Problem and Pathological Gambling Measure.

Taulukko 36. Vähintään riskitason rahapelaamisen yleisyys vuonna 2016 ja 2017 vastaajaryhmittäin (PPGM), osuus vastaajista (%)

	Vuosi	Vähintään riskitasolla	p
Kaikki	2016	12,1	0,12
	2017	11,0	
Sukupuoli			
Nainen	2016	7,4	0,97
	2017	7,5	
Mies	2016	17,2	≤0,05
	2017	14,9	
Ikä			
18–24 vuotta	2016	10,1	0,93
	2017	9,1	
25–34 vuotta	2016	16,9	0,85
	2017	16,2	
35–49 vuotta	2016	12,1	0,52
	2017	11,3	
50–64 vuotta	2016	12,0	0,72
	2017	11,4	
65–74 vuotta	2016	10,6	0,17
	2017	7,9	
≥ 75 vuotta	2016	8,2	0,66
	2017	6,7	
Alue			
Uusimaa	2016	10,8	0,65
	2017	10,3	
Pirkanmaa	2016	15,4	≤0,001
	2017	10,2	
Kymenlaakso	2016	13,4	0,06
	2017	18,8	

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu McNemar-testillä. PPGM, Problem and Pathological Gambling Measure.

Taulukko 37. Oman rahapelaamisen aiheuttamien haittojen kokeminen (SGHS-10 & SGHS-18) vuonna 2017 vastaajaryhmittäin, osuus vastaajista (%)

	SGHS-10	p	SGHS-18	p
Kaikki	10,9		11,3	
Sukupuoli		≤0,001		≤0,001
Nainen	7,9		8,2	
Mies	14,3		14,8	
Ikä		≤0,001		≤0,001
18–24 vuotta	16,6		16,9	
25–34 vuotta	14,3		14,6	
35–49 vuotta	10,8		11,7	
50–64 vuotta	10,5		10,7	
65–74 vuotta	8,2		8,8	
≥ 75 vuotta	5,6		5,6	
Nettotulot		≤0,001		≤0,001
≤ 500 €	8,5		8,5	
501–1 000 €	16,6		16,6	
1 001–1 500 €	14,7		15,3	
1 501–2 000 €	12,8		13,0	
2 001–2 500 €	11,0		11,5	
> 2 500 €	6,3		7,1	
Ei tietoa	6,8		7,3	
Työssäkäynti		≤0,001 [†]		≤0,001 [†]
Käy työssä	10,5		10,8	
Työtön tai lomautettu	21,0		21,0	
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	8,1		8,5	
Opiskelija tai koululainen	14,5		14,9	
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	18,0		18,9	
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	6,6		6,6	
Muu	18,9		18,9	
Ei halua kertoa	9,9		14,2	
Alue		≤0,08 [†]		≤0,14 [†]
Uusimaa	9,8		10,3	
Pirkanmaa	13,2		13,5	
Kymenlaakso	13,4		13,4	
Muu	12,8		12,8	
Kuntaryhmä		≤0,01		≤0,05
Kaupunkimaiset	10,2		10,6	
Taajaan asutut	16,7		16,7	
Maaseutumaiset	13,5		13,5	

Vastaajaryhmittäisten erojen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. SGHS-10, the 10-item Short Gambling Harm Screen. SGHS-18, the 18-item Short Gambling Harm Screen. [†] ≥1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5.

Taulukko 38. Rahapelihaittojen kokemisen yleisyys vuonna 2016 ja 2017 vastaajaryhmittäin, kaikki vastaajat

	SGHS-18, haittojen määrä (keskiarvo)		p
Kaikki	2016	0,24	0,27
	2017	0,22	
Nainen	2016	0,13	0,80
	2017	0,13	
Mies	2016	0,36	0,16
	2017	0,32	
18–24 vuotta	2016	0,31	0,48
	2017	0,27	
25–34 vuotta	2016	0,42	0,34
	2017	0,36	
35–49 vuotta	2016	0,24	0,20
	2017	0,20	
50–64 vuotta	2016	0,19	0,49
	2017	0,21	
65–74 vuotta	2016	0,11	≤0,05
	2017	0,16	
≥ 75 vuotta	2016	0,13	0,06
	2017	0,07	
Uusimaa	2016	0,20	0,94
	2017	0,20	
Pirkanmaa	2016	0,31	0,43
	2017	0,28	
Kymenlaakso	2016	0,37	0,07
	2017	0,27	

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu parittaisella t-testillä. SGHS-18, the 18-item Short Gambling Harm Screen.

Taulukko 39. Vähintään yhden oman rahapelaamisen aiheuttaman haitan kokeminen (SGHS-10 & SGHS-18) vuonna 2016 ja 2017 vastaajaryhmittäin, osuus vastaajista (%)

	Vuosi	SGHS-10	p	SGHS-18	p
Kaikki	2016	10,5	0,60	11,0	0,65
	2017	10,9		11,3	
Sukupuoli					
Nainen	2016	7,0	0,29	7,2	0,23
	2017	7,9		8,2	
Mies	2016	14,5	0,89	15,2	0,73
	2017	14,3		14,8	
Ikä					
18–24 vuotta	2016	14,1	0,92	14,1	0,98
	2017	14,2		14,5	
25–34 vuotta	2016	15,7	0,73	16,8	0,41
	2017	14,9		15,2	
35–49 vuotta	2016	10,2	0,69	11,5	0,96
	2017	10,8		11,7	
50–64 vuotta	2016	9,3	0,48	9,2	0,33
	2017	10,4		10,6	
65–74 vuotta	2016	6,2	0,24	6,2	0,13
	2017	8,3		8,8	
≥ 75 vuotta	2016	7,9	0,21	7,9	0,21
	2017	5,1		5,1	
Alue					
Uusimaa	2016	9,5	0,80	10,1	0,89
	2017	9,7		10,2	
Pirkanmaa	2016	12,9	0,69	13,1	0,67
	2017	13,6		13,9	
Kymenlaakso	2016	12,8	0,99	12,8	0,99
	2017	13,3		13,3	

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu McNemar-testillä. SGHS-10, the 10-item Short Gambling Harm Screen. SGHS-18 the 18-item Short Gambling Harm Screen.

**Taulukko 40. Oman rahapelaamisen aiheuttamat haitat (SHGS-18) vuonna 2016 ja 2017
haittakategorioittain, osuus vastaajista sukupuolittain (%)**

		Kaikki	Nainen	Mies
Taloudelliset haitat	2016	7,9	5,2	10,8
	2017	6,8	3,7	10,2
	p	0,06	≤0,05	0,54
Työhön ja opiskeluun liittyvät haitat	2016	1,0	0,6	1,4
	2017	1,0	0,4	1,7
	p	0,94	0,42	0,73
Terveyshaitat	2016	1,2	0,5	2,0
	2017	1,1	0,5	1,7
	p	0,68	0,81	0,65
Tunnetason haitat	2016	5,7	3,6	8,0
	2017	7,0	6,1	8,0
	p	≤0,01	≤0,001	0,96
Ihmissuhdehaitat	2016	1,0	0,3	1,7
	2017	0,9	0,4	1,5
	p	0,68	0,79	0,56
Muut haitat	2016	0,4	0,2	0,6
	2017	0,6	0,1	1,1
	p	0,39	0,82	0,22

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu McNemar-testillä. SGHS-18, the 18-item Short Gambling Harm Screen.

Taulukko 41. Oman rahapelaamisen aiheuttamat haitat vuonna 2016 ja 2017, ikäryhmittäin, osuus vastaajista (%)

		18–24 vuotta	25–34 vuotta	35–49 vuotta	50–64 vuotta	65–74 vuotta	≥ 75 vuotta
Taloudelliset haitat	2016	9,3	11,3	7,7	7,0	4,9	7,5
	2017	8,6	7,7	6,2	6,8	6,2	4,8
	p	0,88	≤0,05	0,19	0,96	0,45	0,24
Työhön ja opiskeluun liittyvät haitat	2016	2,3	2,5	1,1	0,4	0,0	0,0
	2017	1,2	2,8	0,9	0,6	0,2	0,0
	p	0,46	0,95	0,96	0,70	-	-
Terveyshaitat	2016	1,8	1,2	1,5	1,4	0,7	0,0
	2017	0,3	1,8	1,4	1,2	0,8	0,0
	p	0,10	0,60	0,94	0,90	0,65	-
Tunnetason haitat	2016	9,6	10,3	4,7	4,9	2,9	1,3
	2017	10,3	11,6	7,4	6,2	3,5	1,2
	p	0,87	0,50	≤0,05	0,18	0,73	0,59
Ihmissuhdehaitat	2016	1,1	1,1	1,7	0,8	0,5	0,0
	2017	0,3	1,2	0,9	1,2	0,9	0,0
	p	0,52	0,73	0,16	0,49	0,64	-
Muut haitat	2016	0,3	0,4	0,3	0,7	0,2	0,5
	2017	0,3	0,8	0,7	0,6	0,8	0,0
	p	1,00	0,59	0,55	0,95	0,40	-

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu McNemar-testillä. Vähintään yksi per SGHS-18:n haittakategoria.

Taulukko 42. Oman rahapelaamisen aiheuttamat haitat vuonna 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%)

	n	2016	n	2017	p
Taloudelliset haitat					
Viikoittainen käyttörahasi määrä väheni ^{1,2}	142	6,1	129	5,4	0,24
Käytit säästöjäsi ^{1,2}	47	2,1	29	1,1	≤0,001
Käytit vähemmän rahaa vapaa-ajan toimintaan, kuten ravintolassa syömiseen, elokuvissa käyntiin tai muuhun harrastamiseen ^{1,2}	61	2,9	47	1,9	≤0,05
Nostit luottokortin käyttörajaa, otit lainan tai pikavipin ¹	5	0,2	4	0,1	0,89
Myit henkilökohtaista omaisuutta ¹	7	0,4	1	0,1	≤0,01
Käytit vähemmän rahaa välttämättömiin kuluihin, kuten lääkkeisiin, terveydenhuoltoon ja ruokaan	25	1,2	21	0,9	0,19
Turvauduit toimeentulotukeen, kirkon/seurankuntien tai järjestöjen palvelu- ja avustustyöhön (ruokapankit, leipäjono jne.)	9	0,5	5	0,3	0,29
Ajautuit velkaongelmaan tai -kierteeseen (maksuhäiriömerkintä, perintä, ulosotto jne.)	5	0,3	4	0,2	0,59
Tunnetason haitat					
Olit ahdistunut rahapelaamisestasi ¹	23	1,1	19	0,9	0,28
Häpesit rahapelaamistasi ^{1,2}	26	1,2	26	1,1	0,96
Kaduit rahapelaamistasi ^{1,2}	99	4,5	118	5,1	0,19
Tunsit epäonnistuneesi ^{1,2}	42	1,9	57	2,5	0,09
Terveyshaitat					
Unen puute rahapelaamisen takia ²	13	0,7	10	0,5	0,36
Tupakka- tai nikotiinituotteiden käyttösi lisääntyi ²	9	0,4	10	0,5	0,82
Alkoholinkäyttösi lisääntyi	11	0,5	7	0,3	0,26
Masentuneisuus lisääntyi ²	17	0,7	14	0,7	0,98
Sosiaali- ja terveyspalveluiden käyttösi lisääntyi rahapelaamisen aiheuttaman tai pahentaman terveysongelman takia	2	0,1	2	0,1	1,00
Vahingoitit itseäsi	2	0,1	0	0,0	-
Yritit itsemurhaa	2	0,1	0	0,0	-
Ihmissuhdehaitat					
Vietit vähemmän aikaa läheistesi kanssa ^{1,2}	12	0,6	14	0,6	0,95
Laiminlöit ihmissuhteisiin liittyviä velvollisuuksiasi	7	0,3	6	0,3	0,84
Osallistuit vähemmän sosiaalisiin tapahtumiin (ei tarkoiteta rahapelaamiseen liittyviä tapahtumia) ²	7	0,4	8	0,4	0,89
Ihmissuhteissasi oli enemmän jännitteitä (epäilyä, valehtelua, kaunaa jne.) ²	9	0,5	8	0,4	0,81
Ihmissuhteissasi oli enemmän ristiriitoja (riitely, tappelu, uhkailu)	4	0,2	4	0,2	0,98
Ero tai suhteen päättyminen uhkasi	3	0,2	3	0,1	0,77
Erosit tai parisuhteesi päättyi	2	0,1	2	0,1	0,65

Taulukko 42. jatkuu

	n	2016	n	2017	p
Työhön ja opiskeluun liittyvät haitat					
Suorutumisesi töissä tai opinnoissa heikentyi ²	6	0,3	5	0,2	0,91
Käytit työ- tai opiskeluaikaa pelaamiseen ²	15	0,7	10	0,5	0,27
Käytit työpaikkasi tai oppilaitoksesi varoja tai välineitä rahapelaamiseen ²	4	0,2	6	0,3	0,65
Muut haitat					
Koit väkivaltaa (perhe- tai lähisuhdeväkivalta)	0	0,0	1	0,0	-
Et huolehtinut lasten tarpeista riittävästi	3	0,1	2	0,1	0,72
Koit olevasi hylkiö yhteisössäsi ²	5	0,3	4	0,2	0,99
Osallistuit vähemmän yhteisösi toimintaan ²	6	0,3	8	0,3	1,00
Annoit katteettomia lupauksia velkojesi takaisinmaksusta ²	1	0,1	3	0,2	0,49
Otit luvatta rahaa tai omaisuutta ystäviltä tai perheenjäseniltäsi	1	0,1	1	0,1	0,61

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu McNemar-testillä. ¹SGHS-10, the 10-item Short Gambling Harm Screen. ²SGHS-18, the 18-item Short Gambling Harm Screen.

Taulukko 43. Rahapelihaittojen kokeminen pelaamiseen osallistumisen mukaan vuonna 2017, osuus pelaajista (%)

	SGHS-10	p	SGHS-18	p	Rahapeli- ongelma (PPGM)	p
Kaikki pelaajat	13,1		13,6		1,9	
Rahapelaamisen useus						
Päivittäin tai lähes päivittäin	35,4	≤0,001	37,2	≤0,001	11,6	≤0,001†
Useita kertoja viikossa	30,1		30,4		7,3	
Kerran viikossa	12,2		12,4		1,5	
Harvemmin	9,6		10,2		0,8	
Rahapelityyppien määrä						
11–18 pelityyppiä	20,5	≤0,001	24,1	≤0,001	5,6	≤0,001†
6–10 pelityyppiä	31,8		32,2		5,6	
4–5 pelityyppiä	17,7		18,4		2,2	
3 pelityyppiä	8,5		8,5		1,0	
2 pelityyppiä	6,9		7,4		0,6	
1 pelityyppi	4,6		5,0		0,7	
Rahapelaamiseen käytetyt rahamäärät yhden viikon aikana						
≥ 21,00 €	43,4	≤0,001†	44,8	≤0,001†	10,4	≤0,001†
11,00–20,99 €	18,9		19,4		2,1	
6,00–10,99 €	12,5		12,9		1,9	
4,00–5,99 €	9,6		9,6		0,9	
2,00–3,99 €	11,4		11,7		1,2	
0,01–1,99 €	7,1		7,8		0,5	
0,00	8,7		8,7		4,7	
Ei tietoa	3,6		3,6		1,3	
Rahapelaamisen kanava						
Pelannut vain internetissä	9,5	≤0,001	10,5	≤0,001	1,3	≤0,001
Pelannut internetissä ja kivijalassa	24,3		25,2		3,5	
Pelannut vain kivijalassa	7,6		7,7		1,0	

Tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. † ≥ 1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5. SGHS-10, the 10-item Short Gambling Harm Screen. SGHS-18 the 18-item Short Gambling Harm Screen. PPGM, Problem and Pathological Gambling Measure.

Taulukko 44. Rahapelihaittojen kokeminen yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavia rahapelityyppejä pelanneilla vuonna 2017, osuus pelaajista (%)

	Pelityyppien määrä, keskiarvo	Rahapelikulutus / vko (€), keskiarvo	Käytettyjen hallinnan välineiden määrä, keskiarvo	Haittojen määrä (SGHS-18), keskiarvo	SGHS-10	SGHS-18	Rahapeliongelma (PPGM)
Lottoa, Eurojackpottia, Vikinglottoa tai Jokeia	3,76	10,07	0,90	0,27	13,6	14,2	1,9
Nopeita päivittäisiä arvontapelejä	7,29	16,83	1,91	0,63	23,4	24,9	4,0
Muita päivittäisiä arvontapelejä	5,40	16,21	1,33	0,40	19,3	20,0	3,4
Arpapelejä	4,50	11,41	0,86	0,32	14,8	15,3	2,3
Vakio- tai moniveikkausta	7,08	36,32	1,38	0,59	23,0	23,3	4,4
Vedonlyöntiä	7,32	36,81	1,55	0,54	25,1	25,8	4,0
Rahapelejä Helsingin kasinolla	10,80	12,89	1,02	0,36	18,8	19,2	3,4
Rahapeliautomaateilla muualla kuin kasinolla	5,88	12,44	1,20	0,50	22,4	23,1	3,9
Pelinhoitajan hoitamaa pöytäpeliä muualla kuin kasinolla	9,31	13,45	1,25	0,53	23,0	24,2	3,3
Nettipokeria nettikasinolla	12,99	116,96	1,54	0,50	25,9	26,5	3,9
Muita pelejä nettikasinolla	9,59	22,61	2,16	1,03	34,0	35,2	8,4
Hevospelejä	8,64	65,79	1,37	0,43	17,8	18,9	3,7

SGHS-10, the 10-item Short Gambling Harm Screen. SGHS-18 the 18-item Short Gambling Harm Screen. PPGM, Problem and Pathological Gambling Measure.

Taulukko 45. Rahapelihaittojen kokeminen pelin tarjoajan mukaan vuonna 2017, osuus pelaajista (%)

	Pelityyppien määrä, keskiarvo	Rahapelikulutus / vko (€), keskiarvo	Käytettyjen hallinnan välineiden määrä, keskiarvo	Haittojen määrä (SGHS-18), keskiarvo	SGHS-10	SGHS-18	Rahapeli- ongelma (PPGM)
Vähintään yhtä yksinoikeus- järjestelmässä tarjottavaa peliä	3,60	13,29	0,83	0,26	13,1	13,6	1,9
Yksityistä vedonlyöntiä ja/tai korttipeliä rahanoksin	9,78	67,67	1,20	0,36	19,4	22,3	4,0
Ruotsin tai Viron laivoilla tarjottavia rahapelejä (PAF)	6,68	9,59	1,15	0,44	19,2	20,1	3,5
PAF:n pelejä (ei laivat)	9,09	54,72	1,46	0,57	27,1	27,3	4,9
Vähintään yhtä yksinoikeus- järjestelmän ulkopuolista peliä (ei PAF)	10,01	75,16	1,50	1,00	36,3	38,1	7,9

SGHS-10, the 10-item Short Gambling Harm Screen. SGHS-18, the 18-item Short Gambling Harm Screen. PPGM, Problem and Pathological Gambling Measure.

Taulukko 46. Vastaajat, joiden läheisillä oli ollut ongelmallista rahapelaamista vuonna 2017, vastaajaryhmittäin, osuus vastaajista (%)

	Vähintään yhdellä läheisellä ongelmallista raha- pelaamista	p	Ei yhdelläkään läheisellä ongelmallista raha- pelaamista	Yhdellä läheisellä ongelmallista raha- pelaamista	Kahdella tai useammalla läheisellä ongelmallista raha- pelaamista	p
Kaikki	11,5		88,5	9,6	1,9	
Sukupuoli						
Nainen	11,7	0,72	88,3	10,4	1,3	≤0,05
Mies	11,2		88,8	8,5	2,6	
Ikä						
18–24 vuotta	13,1	≤0,001	86,9	11,7	1,4	≤0,001†
25–34 vuotta	16,8		83,2	12,6	4,2	
35–49 vuotta	12,0		88	10,6	1,4	
50–64 vuotta	10,3		89,7	8,3	2,0	
65–74 vuotta	8,5		91,5	7,1	1,5	
≥ 75 vuotta	7,5		92,5	7,1	0,4	

Vastaajaryhmittäisten erojen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. † ≥1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5.

Taulukko 47. Vastaajat, joiden läheisillä oli ollut ongelmallista rahapelaamista vuonna 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%)

	Vähintään yhdellä läheisellä ongelmallista rahapelaamista	Ei yhdelläkään läheisellä ongelmallista rahapelaamista	Yhdellä läheisellä ongelmallista rahapelaamista	Kahdella tai useammalla läheisellä ongelmallista rahapelaamista
Vuonna 2016	12,9	87,1	10,6	2,3
Vuonna 2017	11,5	88,5	9,6	1,9
p	≤0,05			≤0,05

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu McNemar-testillä.

Taulukko 48. Vastaajat, joiden läheisillä oli ollut ongelmallista rahapelaamista vuosina 2016 ja 2017, sekä suhde pelaajaan, osuus vastaajista (%)

Pelaajan suhde vastaajaan	n	Vuonna 2016	n	Vuonna 2017	p
Puoliso	50	1,9	37	1,4	0,08
Vanhempi tai appivanhempi	34	1,6	32	1,5	0,94
Oma tai puolison lapsi	18	0,7	12	0,4	0,06
Muu kotitaloudessa asuva henkilö	3	0,1	4	0,2	0,86
Muu perheenjäsen (ei asu samassa kotitaloudessa)	43	1,6	34	1,4	0,35
Entinen puoliso	6	0,3	4	0,1	0,23
Työkaveri tai kollega	33	1,5	30	1,4	0,84
Ystävä	105	4,6	94	4,4	0,60
Naapuri	20	0,8	24	1,0	0,50
Muu henkilö	67	2,6	50	1,9	0,06

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu McNemar-testillä.

Taulukko 49. Läheisen rahapeliongelman aiheuttamat haitat, osuus vastaajista vuonna 2017 sukupuolittain, osuus vastaajista (%)

Ovatko haitat olleet	Kaikki	Nainen	Mies	p
Tunne-elämän kuormittuneisuutta, kuten stressiä, levottomuutta, ahdistusta, masennusta, toivottomuutta tai syyllisyyttä	2,0	2,7	1,2	≤0,01
Kielteisiä vaikutuksia terveydentilaan, kuten uniongelmat, päänsäryt, selkäkivut tai vatsavaivat	0,6	0,6	0,6	1,00
Parisuhdeongelmia, kuten riidat, epäluottamus, asumusero tai avioero	0,6	1,0	0,1	≤0,01
Muita ihmissuhdeongelmia, kuten erimielisyydet, eristäytyminen tai ystävyyssuhteiden katkeaminen	0,8	0,9	0,6	0,60
Kodin tai asunnon menetystä tai sen uhkaa	0,2	0,4	0,1	0,23 [†]
Muita taloudellisia ongelmia, kuten maksuvaikeudet, pelilainat tai luottotietojen menetys	0,9	1,4	0,5	≤0,05
Huolta oman lapsen terveydestä tai hyvinvoinnista	0,5	0,7	0,3	0,20
Huolta muun läheisen terveydestä tai hyvinvoinnista	2,4	3,1	1,5	≤0,05
Henkistä väkivaltaa, kuten kiristämistä, painostamista tai pelottelua	0,2	0,3	0,1	0,69 [†]
Fyysistä väkivaltaa, sen seuraamista sivusta tai sen uhkaa	0,1	0,2	0,0	0,33 [†]
Muun rikoksen, esimerkiksi varkauden tai identiteettivarkauden, uhriksi joutumista	0,1	0,1	0,0	0,95 [†]
Kielteisiä vaikutuksia työhön, työnhakemiseen tai opintoihin	0,2	0,4	0,0	0,06 [†]
Vähintään yksi yllä mainituista haitoista	5,0	6,4	3,5	≤0,001

Sukupuolittaisten erojen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. [†] ≥1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5.

Taulukko 50. Läheisen rahapeliongelman aiheuttamat haitat vuonna 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%)

Ovatko haitat olleet	2016	2017	p
Tunne-elämän kuormittuneisuutta, kuten stressiä, levottomuutta, ahdistusta, masennusta, toivottomuutta tai syyllisyyttä	2,1	2,0	0,74
Kielteisiä vaikutuksia terveydentilaan, kuten uniongelmat, päänsäryt, selkäkiput tai vatsavaivat	0,7	0,6	0,82
Parisuhdeongelmia, kuten riidat, epäluottamus, asumusero tai avioero	0,9	0,6	0,10
Muita ihmissuhdeongelmia, kuten erimielisyydet, eristäytyminen tai ystävyyssuhteiden katkeaminen	1,4	0,8	≤0,05
Kodin tai asunnon menetystä tai sen uhkaa	0,2	0,2	0,77
Muita taloudellisia ongelmia, kuten maksuvaikeudet, pelilainat tai luottotietojen menetys	0,7	0,9	0,45
Huolta oman lapsen terveydestä tai hyvinvoinnista	0,8	0,5	0,15
Huolta muun läheisen terveydestä tai hyvinvoinnista	2,9	2,4	0,16
Henkistä väkivaltaa, kuten kiristämistä, painostamista tai pelottelua	0,1	0,2	0,44
Fyysistä väkivaltaa, sen seuraamista sivusta tai sen uhkaa	0,2	0,1	0,63
Muun rikoksen, esimerkiksi varkauden tai identiteettivarkauden, uhriksi joutumista	0,1	0,1	0,79
Kielteisiä vaikutuksia työhön, työnhakemiseen tai opintoihin	0,2	0,2	0,83
Vähintään yksi yllä mainituista haitoista	5,6	5,0	0,20

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu McNemar-testillä.

Taulukko 51. Näkemys siitä, mikä on suomalaisen rahapelijärjestelmän tärkein tavoite vuonna 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%)

	2016		2017		p
	n	%	n	%	
Rahapeliuottojen turvaaminen valtiolle	404	15,2	428	16,5	1,00
Taloudellisen tuen myöntäminen suomalaiselle tieteelle, taiteelle, liikunnalle, urheilulle sekä sosiaali- ja terveydenhuollon järjestöille tai/sekä hevosurheilulle ja -kasvatukselle	1309	49,3	1219	45,8	≤0,01
Rahapelaamisesta aiheutuvien haittojen vähentäminen	175	6,9	281	10,9	≤0,001
Rahapelitarjonnan pitäminen suomalaisten käsissä / ulkomaisen kilpailun estäminen	381	14,6	356	14,1	1,00
Pelaajien kuluttajansuojan takaaminen Suomen lain mukaisesti	108	4,2	93	3,7	1,00
Rahapelaamiseen liittyvän rikollisuuden vähentäminen	69	2,8	82	3,2	1,00
Muu	17	0,7	20	0,8	1,00
En osaa sanoa	152	6,2	122	5,1	0,46

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu McNemar-testillä, p-arvoille tehty Bonferroni-korjaus.

**Taulukko 52. Vastaajien näkemys kotimaisten peliyhteisöjen mainonnasta vuonna 2017
vastaajaryhmittäin, osuus vastaajista (%)**

	Liian vähäistä / Aivan liian vähäistä	Olen tyytyväinen tämänhetkiseen mainontaan	Liian runsasta / Aivan liian runsasta	EOS	p
Kaikki	1,2	61,7	27,3	9,8	
Sukupuoli					≤0,001
Nainen	1,3	61,5	25,0	12,3	
Mies	1,1	61,9	29,9	7,0	
Ikä					≤0,001†
18–24 vuotta	1,3	64,7	26,5	7,5	
25–34 vuotta	0,6	55,9	37,3	6,2	
35–49 vuotta	0,7	64,5	26,8	8,0	
50–64 vuotta	1,0	62,0	28,0	9,1	
65–74 vuotta	1,8	61,8	25,7	10,7	
75 vuotta	2,9	61,2	13,1	22,8	
Nettotulot					≤0,001†
≤ 500	0,7	62,6	31,4	5,3	
501–1 000 €	0,8	53,2	30,7	15,3	
1 001–1 500 €	1,5	60,4	27,9	10,1	
1 501–2 000 €	1,4	65,5	24,1	9,0	
2 001–2 500 €	1,0	65,3	25,4	8,3	
> 2 500 €	1,0	59,7	32,4	6,9	
Ei tietoa	1,6	60,9	20,9	16,6	
Työssäkäynti					≤0,001†
Käy työssä	0,8	63,2	28,3	7,7	
Työtön tai lomautettu	1,7	61,8	27,4	9,2	
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	2,2	63,4	20,4	14,0	
Opiskelija tai koululainen	0,4	56,0	36,5	7,0	
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	0,0	56,1	29,0	14,9	
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	0,0	55,1	35,3	9,6	
Muu	6,0	54,1	35,4	4,6	
Ei halua kertoa	0,0	50,5	32,6	17,0	
Alue					≤0,01†
Uusimaa	1,3	59,0	29,0	10,7	
Pirkanmaa	0,9	66,0	25,3	7,8	
Kymenlaakso	1,3	73,4	18,7	6,7	
Muu	2,7	57,4	26,7	13,2	
Kuntaryhmä					≤0,05†
Kaupunkimaiset	1,0	61,5	27,7	9,8	
Taajaan asutut	3,2	60,7	25,4	10,7	
Maaseutumaiset	0,0	69,9	22,0	8,0	

Vastaajaryhmittäisten erojen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. † ≥1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5.

Taulukko 53. Vastaajien näkemys kotimaisten peliyhteisöjen mainonnasta vuonna 2016 ja 2017 vastaajaryhmittäin, osuudet vastaajista (%)

		Liian vähäistä / Aivan liian vähäistä	Olen tyytyväinen tämänhetkiseen mainontaan	Liian runsasta / Aivan liian runsasta	EOS	p
Kaikki						
	2016	2,2	66,4	17,7	13,7	≤0,001
	2017	1,2	61,7	27,3	9,8	
Sukupuoli						
Nainen	2016	1,8	66,8	14,4	17,0	≤0,001
	2017	1,3	61,5	25,0	12,3	
Mies	2016	2,6	66,1	21,2	10,0	≤0,001
	2017	1,1	61,9	29,9	7,0	
Ikäryhmä						
18–24 vuotta	2016	0,3	71,6	18,5	9,6	≤0,01
	2017	1,3	62,9	27,7	8,0	
25–34 vuotta	2016	2,3	63,8	25,2	8,7	≤0,001
	2017	0,4	56,5	37,0	6,1	
35–49 vuotta	2016	2,3	68,8	17,0	11,9	≤0,001
	2017	0,7	65,1	26,3	7,9	
50–64 vuotta	2016	1,9	67,7	16,8	13,6	≤0,001
	2017	1,0	60,9	28,9	9,2	
65–74 vuotta	2016	2,6	65,7	14,1	17,7	≤0,001
	2017	2,0	62,8	23,7	11,6	
≥ 75 vuotta	2016	4,5	55,5	12,6	27,4	≤0,05
	2017	3,3	61,1	12,5	23,1	
Alue						
Uusimaa	2016	2,5	64,5	18,1	14,9	≤0,001
	2017	1,3	59,2	28,7	10,8	
Pirkanmaa	2016	1,6	70,1	17,1	11,1	≤0,001
	2017	0,9	65,4	26,1	7,6	
Kymenlaakso	2016	1,4	73,1	14,9	10,6	0,053
	2017	1,3	72,9	18,6	7,2	

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu McNemar-testillä.

Taulukko 54. Yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavaan rahapelimainonnan ja markkinoinnin kohtaaminen vuonna 2016 ja 2017, osuus vastaajista (%)

	Vuonna 2016	Vuonna 2017	p
Olen nähnyt rahapelimainoksen painetussa lehdessä	89,5	90,4	0,28
Olen nähnyt rahapelimainoksen kuljetus- tai liikennevälineessä (bussi, raitiovaunu, juna, taksi jne.)	70,9	74,1	0,18
Olen nähnyt rahapelimainoksen sosiaalisessa mediassa (Facebook, Twitter jne.)	57,8	63,9	≤0,001
Olen nähnyt rahapelimainoksen verkkouutisissa tai muualla internetissä	84,1	83,1	0,22
Olen nähnyt rahapelimainoksen televisiossa	95,3	93,9	≤0,01
Olen nähnyt rahapelimainoksen katukuvassa	90,6	88,5	0,05
Olen saanut rahapelimainoksen sähköpostiini	40,2	41,3	0,23
Olen saanut rahapelimainoksen tekstiviestillä	18,6	21,1	≤0,01
Olen nähnyt rahapelivoittoon, voittajaan tai voittopaikkaan liittyvän uutisen	94,1	95,9	≤0,01
Olen nähnyt pahviarpoihiin tai veikkauspeleihin (Lotto, Jokeri, Keno jne.) liittyvän mainoksen	96,6	94,7	≤0,001
Olen nähnyt nettiarpoihiin, vedonlyöntipeleihin, raha-automaattipeleihin tai kasinopeleihin liittyvän mainoksen	87,5	84,5	≤0,01
Olen kuullut rahapelimainoksen radiossa	0,0	60,9	-
Olen nähnyt rahapelimainoksen elokuvateatterissa	0,0	50,8	-
Peliyhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on suositellut minulle jotain rahapeliä pyytämättäni	29,2	31,2	0,13
Peliyhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on tarjonnut minulle ilmaisia pelejä tai kierroksia	31,2	33,3	≤0,05
Peliyhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on antanut minulle bonuksia tai lahjoja pelaamisestani (esim. puhelin, risteilylahjakortti, päivälehti, jäätelö)	8,9	11,9	≤0,001
Peliyhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on tarjonnut minulle muita pelaajaetuja jäsenkortillani	26,3	29,3	≤0,01

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu McNemar-testillä.

Taulukko 55. Kotimaiseen rahapelimainonnan vaikutus vastaajaryhmittäin vuonna 2017, osuus vastaajista (%)

	Sai vähentämään pelaamista	Ei vaikuttanut pelaamiseen	Sai lisäämään pelaamista	EOS / Ei koske minua	p
Kaikki	2,2	65,2	15,6	17,1	
Sukupuoli					≤0,001
Nainen	1,0	61,6	15,9	21,5	
Mies	3,6	69,1	15,2	12,2	
Ikä					≤0,001
18–24 vuotta	3,2	64,9	12,6	19,2	
25–34 vuotta	1,0	59,0	24,8	15,2	
35–49 vuotta	3,3	63,1	20,1	13,5	
50–64 vuotta	1,5	68,5	16,1	13,9	
65–74 vuotta	1,9	72,9	7,2	18,0	
≥ 75 vuotta	2,8	60,2	3,1	33,9	
Nettotulot					≤0,001†
≤ 500 €	3,7	55,5	14,8	26,0	
501–1 000 €	1,4	63,9	10,1	24,6	
1 001–1 500 €	3,6	66,1	13,5	16,9	
1 501–2 000 €	1,0	67,3	16,5	15,2	
2 001–2 500 €	1,4	67,2	18,8	12,7	
> 2 500 €	2,5	66,6	18,6	12,3	
Ei tietoa	3,7	59,1	10,2	27,1	
Työssäkäynti					≤0,001†
Käy työssä	1,9	66,3	19,2	12,6	
Työtön tai lomautettu	3,5	61,1	18,6	16,7	
Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella	1,7	69,3	6,5	22,5	
Opiskelija tai koululainen	1,6	58,9	15,2	24,3	
Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas	3,0	58,8	15,4	22,7	
Hoitamassa omia lapsia, omaisia tai kotitaloutta	3,8	49,9	37,6	8,8	
Muu	6,0	66,5	10,6	16,9	
Ei halua kertoa	12,8	42,0	8,1	37,0	
Alue					≤0,05†
Uusimaa	1,8	64,8	14,9	18,5	
Pirkanmaa	3,2	65,4	18,1	13,4	
Kymenlaakso	3,1	66,2	14,4	16,3	
Muu	2,9	72,1	16,2	8,8	
Kuntaryhmä					≤0,01†
Kaupunkimaiset	1,8	66,3	15,2	16,7	
Taajaan asutut	4,9	59,0	19,1	16,9	
Maaseutumaiset	4,3	55,1	15,5	25,1	

Vastaajaryhmittäisten erojen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu Khiin neliö -testillä. † ≥ 1 solu(a), jossa odotettu frekvenssi alle 5.

Taulukko 56. Kotimaisen rahapelimainonnan vaikutus vuosina 2016 ja 2017 vastaajaryhmittäin, osuus vastaajista (%)

		Sai vähentämään pelaamista	Ei vaikuttanut pelaamiseen	Sai lisäämään pelaamista	EOS / Ei koske minua	p
Kaikki						
	2016	1,6	63,6	18,7	16,1	≤0,01
	2017	2,2	65,2	15,6	17,1	
Sukupuoli						
Nainen	2016	0,9	59,6	19,6	19,9	≤0,01
	2017	1,0	61,6	15,9	21,5	
Mies	2016	2,3	68,1	17,6	12,0	≤0,05
	2017	3,6	69,1	15,2	12,2	
Ikäryhmä						
18–24 vuotta	2016	1,2	56,3	18,5	24,0	≤0,05
	2017	2,6	63,1	13,2	21,1	
25–34 vuotta	2016	1,6	58,3	25,3	14,8	0,58
	2017	1,1	60,5	26,3	12,1	
35–49 vuotta	2016	2,2	62,1	24,5	11,3	≤0,01
	2017	3,5	62,8	19,4	14,3	
50–64 vuotta	2016	1,6	68,2	17,2	13,0	0,66
	2017	1,3	69,2	15,2	14,3	
65–74 vuotta	2016	0,8	69,7	10,5	19,0	0,14
	2017	2,4	71,9	6,9	18,8	
≥ 75 vuotta	2016	1,4	63,9	7,7	27,1	0,07
	2017	2,5	60,0	3,1	34,3	
Alue						
Uusimaa	2016	1,2	62,2	19,0	17,6	≤0,01
	2017	1,8	64,7	15,0	18,4	
Pirkanmaa	2016	2,3	67,0	17,6	13,1	0,39
	2017	3,1	65,7	17,7	13,5	
Kymenlaakso	2016	2,5	66,7	18,7	12,1	0,35
	2017	3,1	67,4	14,4	15,2	

Ajallisen muutoksen tilastollinen merkitsevyys (p) laskettu McNemar-testillä.

Liitteet

Liite 1. Saatekirje suomeksi, peruskirje 1



www.stat.fi/tup/rahapelit

Tunnus

Salasana

Rahapelikysely 2017

Tervetuloa vastaamaan Rahapelikyselyyn! Lämpimät kiitokset osallistumisestasi kyselyyn vuosi sitten. Kerroit tuolloin kiinnostuksestasi osallistua myös tänä vuonna.

Suomalainen rahapelijärjestelmä uudistui vuoden 2017 alussa. Kolme peliyhtiötä, RAY, Veikkaus ja Fintoto yhdistyivät. Tällä tutkimuksella arvioidaan yhdistymisen mahdollisia seurauksia. Tutkimus on osa Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitoksen laajempaa tutkimushanketta.

Osallistumalla tutkimukseen osallistut vuosittain arvottavien 50:n 100 € lahjakortin arvontaan.

Vastauksesi on tärkeä

Vastaustesi avulla saamme tietoa rahapelaamisesta ja sen mahdollisista seurauksista Suomessa. Olet yksi 4 600 henkilöstä, jotka kutsutaan tämän vuoden tutkimukseen. Vastauksillasi on merkitystä.

Osallistuminen on helppoa

Voit vastata kyselyyn internetissä **26.1.2018 mennessä**. Lomakkeelle pääset osoitteesta www.stat.fi/tup/rahapelit. Kirjeen oikeasta yläkulmasta löydät henkilökohtaiset tunnukset lomakkeelle kirjautumista varten.

Vastauksesi ovat luottamuksellisia


Kaikki antamasi tiedot ovat luottamuksellisia. Tilastokeskus poistaa vastaajien tunnistamisen mahdollistavat tiedot ennen aineiston luovuttamista tutkijoille. Kyselyn vastauksia käsitellään tilastollisin menetelmin, eikä yksittäisen henkilön vastauksia voi erottaa tuloksista.

Lisätietoja

Lisätietoja tutkimuksesta ja tutkijoiden yhteystiedot löydät internetistä osoitteesta www.thl.fi/rahapelikysely.

Kiitos yhteistyöstä


Jussi Heino
Tilastokeskus, tilastojohtaja


Juhani Eskola
Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitos,
pääjohtaja

Tilastokeskus on valtion virasto, joka tekee yhteiskuntaoloja kuvaavia tilastoja ja tutkimuksia. Kerättävään aineistoon liitetään taustatietoja Tilastokeskuksen ja THL:n käytössä olevista hallinnollisista aineistoista, esimerkiksi perhe- ja koulutustietoja, tulo-, työssäkäynti- ja verotustietoja (esim. palkkatulot, eläkkeet, työmarkkinatuki), luotto- ja lainatietoja (esim. asuntolainat), sosiaalietuuksia koskevia tietoja (esim. asumistuki, päivärahat), terveys- ja hoitotietoja sekä tieto tuomioista. Jos suostut tutkimukseen, tietojasi voidaan käyttää, kuten edellä kerrottiin. Lisäksi tehdään analyysi vastaamattomista. Tilastokeskus ja THL voivat luovuttaa aineistoja ja niiden yhdistelmiä vain tieteellisiin tutkimuksiin ja tilastollisiin selvityksiin. Tutkijoiden käyttöön aineisto luovutetaan Tampereen yliopiston Yhteiskuntatieteelliseen tietokantastoon. Luovuttaminen tehdään aina niin, että tutkimukseen osallistuneiden suora tunnistaminen ei ole mahdollista.

Liite 2. Saatekirje suomeksi, peruskirje 2



www.stat.fi/tup/rahapelit

Tunnus

Salasana

Rahapelikysely 2017

Lähetimme sinulle vähän aikaa sitten kutsun osallistua rahapelikyselyyn. Mikäli olet jo vastannut, kiitos vastauksestasi! Jos et ole vielä ehtinyt vastata, sinulla on siihen edelleen mahdollisuus. **Vastaamalla olet mukana 100 euron arvoisten lahjakorttien arvonnassa!**

Lomakkeen toiminnassa ilmeni häiriöitä tammikuussa. Pahoittelemme tilannetta. Nyt vastaaminen onnistuu normaalisti.

Suomalainen rahapelijärjestelmä uudistui vuonna 2017. Kolme peliyhtiötä, RAY, Veikkaus ja Fintoto, yhdistyivät. Tällä tutkimuksella arvioidaan yhdistymisen mahdollisia seurauksia. Kerro mitä mieltä sinä olet!

Vastauksesi on tärkeä

Vastaustesi avulla saamme tietoa rahapelaamisesta ja sen mahdollisista seurauksista Suomessa. Olet yksi 4 600 henkilöstä, jotka olivat kiinnostuneita osallistumaan tämän vuoden tutkimukseen. Vastauksillasi on merkitystä.

Osallistuminen on helppoa

Voit vastata kyselyyn internetissä **16.2.2018 mennessä**. Lomakkeelle pääset osoitteesta www.stat.fi/tup/rahapelit. Kirjeen oikeasta yläkulmasta löydät henkilökohtaiset tunnuksesi lomakkeelle kirjautumista varten.

Vastauksesi ovat luottamuksellisia

Kaikki antamasi tiedot ovat luottamuksellisia. Tilastokeskus poistaa vastaajien tunnistamisen mahdollistavat tiedot ennen aineiston luovuttamista tutkijoille. Kyselyn vastauksia käsitellään tilastollisin menetelmin, eikä yksittäisen henkilön vastauksia voi erottaa tuloksista.

Lisätietoja tutkimuksesta ja tutkijoiden yhteystiedot löydät internetistä osoitteesta www.thl.fi/rahapelikysely.

Kiitos yhteistyöstä

Jussi Heino
Tilastokeskus, tilastojohtaja

Juhani Eskola
Terveyden ja hyvinvoinnin laitos, pääjohtaja

Tilastokeskus on valtion virasto, joka tekee yhteiskuntaoloja kuvaavia tilastoja ja tutkimuksia. Kerättävään aineistoon liitetään taustatietoja Tilastokeskuksen ja THL:n käytössä olevista hallinnollisista aineistoista, esimerkiksi perhe- ja koulutustietoja, tulo-, työssäkäynti- ja verotustietoja (esim. palkkatulot, eläkkeet, työmarkkinatuki), luotto- ja lainatietoja (esim. asuntolainat), sosiaalietuuksia koskevia tietoja (esim. asumistuki, päivärahat), terveys- ja hoitotietoja sekä tieto tuomioista. Jos suostut tutkimukseen, tietojasi voidaan käyttää, kuten edellä kerrottiin. Lisäksi tehdään analyysi vastaamattomista. Tilastokeskus ja THL voivat luovuttaa aineistoja ja niiden yhdistelmiä vain tieteellisiin tutkimuksiin ja tilastollisiin selvityksiin. Tutkijoiden käyttöön aineisto luovutetaan Tampereen yliopiston Yhteiskuntatieteelliseen tietovarastoon. Luovuttaminen tehdään aina niin, että tutkimukseen osallistuneiden suora tunnistaminen ei ole mahdollista.

Liite 3. Saatekirje suomeksi, muistutuskirje 1



www.stat.fi/tup/rahapelit

Tunnus

Salasana

Vielä ehdit vastata Rahapelikyselyyn

Kiinnostu ajankohtaisesta aiheesta ja osallistu rahapelikyselyyn! Vastaamalla olet mukana 100 euron arvoisten lahjakorttien arvonnassa. Jos olet jo vastannut, kiitos vastauksestasi. Jos et ole vielä ehtinyt vastata, sinulla on siihen edelleen mahdollisuus.

Suomalainen rahapelijärjestelmä uudistui vuonna 2017. Tällä tutkimuksella arvioidaan rahapelaamista ja sen mahdollisia seurauksia kolmen peliyhtiön (RAY, Veikkaus, Fintoto) yhdistyttyä yhdeksi yhtiöksi.

Kerro mitä mieltä sinä olet!

Vastauksesi on tärkeä

Olet yksi 4 600 henkilöstä, jotka vuosi sitten olivat kiinnostuneita osallistumaan tutkimuksen toiselle kierrokselle.

Jotta tutkimustulokset kertoisivat rahapelijärjestelmän muutoksen mahdollisista seurauksista Suomessa, on ensiarvoisen tärkeää, että juuri sinä vastaat.

Voit vastata internetissä

Pääset vastaamaan kyselyyn internetissä. Lomakkeelle pääset osoitteesta www.stat.fi/tup/rahapelit. Kirjeen oikeasta yläkulmasta löydät henkilökohtaiset tunnukset lomakkeelle kirjautumista varten.

Vastaathan 20.4.2018 mennessä.

Lisätietoja tutkimuksesta ja tutkijoiden yhteystiedot löydät internetistä osoitteesta www.thl.fi/rahapelikysely.

Kiitos yhteistyöstä!

Jussi Heino

Tilastokeskus, tilastojohtaja

Juhani Eskola

Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitos, pääjohtaja

Tilastokeskus on valtion virasto, joka tekee yhteiskuntaoloja kuvaavia tilastoja ja tutkimuksia. Kerättävään aineistoon liitetään taustatietoja Tilastokeskuksen ja THL:n käytössä olevista hallinnollisista aineistoista, esimerkiksi perhe- ja koulutustietoja, tulo-, työssäkäynti- ja verotustietoja (esim. palkkatulot, eläkkeet, työmarkkinatuki), luotto- ja lainatietoja (esim. asuntolainat), sosiaalietuuksia koskevia tietoja (esim. asumistuki, päivärahat), terveys- ja hoitotietoja sekä tieto tuomioista. Jos suostut tutkimukseen, tietojasi voidaan käyttää, kuten edellä kerrottiin. Lisäksi tehdään analyysi vastaamattomista. Tilastokeskus ja THL voivat luovuttaa aineistoja ja niiden yhdistelmiä vain tieteellisiin tutkimuksiin ja tilastollisiin selvityksiin. Tutkijoiden käyttöön aineisto luovutetaan Tampereen yliopiston Yhteiskuntatieteelliseen tietovarastoon. Luovuttaminen tehdään aina niin, että tutkimukseen osallistuneiden suora tunnistaminen ei ole mahdollista.

Liite 4. Saatekirje ruotsiksi, peruskirje 1



www.stat.fi/tup/rahapelit

Användar-ID

Lösenord

Enkät om penningsspel 2017

Välkommen att delta i Enkäten om penningsspel! Varmt tack för ditt medverkande för ett år sedan. Du berättade då att du är intresserad av att delta även i år.

Det finländska penningsspelsystemet förnyades i början av år 2017. Tre spelbolag, RAY, Veikkaus och Fintoto sammanslogs. Med den här undersökningen utreds eventuella konsekvenser av sammanslagningen. Undersökningen är en del av THL:s omfattande undersökningsprojekt.

Genom att medverka i undersökningen deltar du i utlottningen av 50 st. presentkort på 100 € som utlottas årligen.

Din åsikt är viktig

Tack vare dina svar får vi information om penningsspelet och dess eventuella konsekvenser i Finland. Du är en bland de 4 600 personer som bjuds in att delta i årets undersökning. Det är viktigt att svara.

Det är lätt att delta

Vänligen besvara enkäten via internet före **26.1.2018**. Blanketten finns på adressen www.stat.fi/tup/rahapelit. Uppe till höger i brevet finns dina personliga koder för inloggningsen.

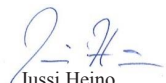
Dina svar är konfidentiella

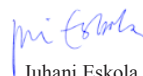
Alla uppgifter som du lämnar är konfidentiella. Statistikcentralen tar bort alla uppgifter som gör det möjligt att identifiera enskilda uppgiftslämnare innan materialet skickas till forskare. Materialet behandlas med statistiska metoder och det går alltså inte att urskilja hur någon enskild person har svarat.

Tilläggsuppgifter

Mera information om undersökningen och forskarnas kontaktinformation finns på internet på adressen www.thl.fi/enkatenompenningsspel.

Tack för samarbetet!


Jussi Heino
SC, statistikdirektör


Juhani Eskola
THL, generaldirektör

Statistikcentralen är ett statligt ämbetsverk som sammanställer statistik och gör utredningar som gäller samhällsförhållanden. Insamlingsmaterialet kompletteras med bakgrundsuppgifter ur de administrativa material som Statistikcentralen och THL har tillgång till, t.ex. uppgifter om familj och utbildning, uppgifter om inkomster, sysselsättning och beskattning (t.ex. löneinkomster, pensioner, arbetsmarknadsstöd), kredit- och låneuppgifter (t.ex. bostadslån), uppgifter om socialförmåner (t.ex. bostadsstöd, dagpenning), hälso- och vårduppgifter samt uppgifter om domar. Om du ger ditt samtycke till undersökningen kan dina uppgifter användas för ovan nämnda ändamål. Dessutom görs en analys om dem som inte svarat. Statistikcentralen och THL får bara lämna ut material och sammanslaget material för vetenskapliga undersökningar och statistiska utredningar. Materialet överlämnas till Finlands samhällsvetenskapliga dataarkiv vid Tammerfors universitet för att kunna användas av forskare. Utlämnningen av material sker alltid på ett sådant sätt att det inte är möjligt att direkt identifiera dem som deltagit i undersökningen.

Liite 5. Saatekirje ruotsiksi, peruskirje 2



www.stat.fi/tup/rahapelit

Använder-ID

Lösenord

Enkät om penningspel 2017

För ett litet tag sedan skickade vi till dig ett meddelande om att delta i enkäten om penningspel. Om du redan har besvarat enkäten tackar vi för ditt svar! Om du inte har hunnit svara har du ännu möjlighet att göra det.

Genom att svara deltar du i utlottningen av presentkort värda 100 euro.

Det finländska penningspelsystemet förnyades år 2017. Tre spelbolag, RAY, Veikkaus och Fintoto, sammanslogs. Med denna undersökning utvärderas penningspelandet och de eventuella konsekvenserna. Berätta vad du tycker!

Din åsikt är viktig

Tack vare dina svar får vi information om penningspelandet och dess eventuella konsekvenser i Finland. Du är en bland de 4 600 personer som var intresserade av att delta i årets undersökning. Det är viktigt att svara.

Det är lätt att delta

Vänligen besvara enkäten via internet **före 16.2.2017**. Uppe till höger i brevet finns webbadressen till blanketten samt dina personliga koder för inloggningen.

Dina svar är konfidentiella

Alla uppgifter som du lämnar är konfidentiella. Statistikcentralen tar bort alla uppgifter som gör det möjligt att identifiera enskilda uppgiftslämnare innan materialet skickas till forskare. Materialet behandlas med statistiska metoder och det går alltså inte att urskilja hur någon enskild person har svarat.

Mera information om undersökningen och forskarnas kontaktinformation finns på internet på adressen www.thl.fi/enkatenompenningspel.

Tack för samarbetet!

Jussi Heino
SC, statistikdirektör

Juhani Eskola
THL, generaldirektör

Statistikcentralen är ett statligt ämbetsverk som sammanställer statistik och gör utredningar som gäller samhällsförhållanden. Insamlingsmaterialet kompletteras med bakgrundsuppgifter ur de administrativa material som Statistikcentralen och THL har tillgång till, t.ex. uppgifter om familj och utbildning, uppgifter om inkomster, sysselsättning och beskattning (t.ex. löneinkomster, pensioner, arbetsmarknadsstöd), kredit- och låneuppgifter (t.ex. bostadslån), uppgifter om socialförmåner (t.ex. bostadsstöd, dagpenning), hälso- och vårduppgifter samt uppgifter om domar. Om du ger ditt samtycke till undersökningen kan dina uppgifter användas för ovan nämnda ändamål. Dessutom görs en analys om dem som inte svarat. Statistikcentralen och THL får bara lämna ut material och sammanlagt material för vetenskapliga undersökningar och statistiska utredningar. Materialet överlämnas till Finlands samhällsvetenskapliga dataarkiv vid Tammerfors universitet för att kunna användas av forskare. Utlämnningen av material sker alltid på ett sådant sätt att det inte är möjligt att direkt identifiera dem som deltagit i undersökningen.

Liite 6. Saatekirje ruotsiksi, muistutuskirje 1



www.stat.fi/tup/rahapelit

Användar-ID

Lösenord

Du hinner ännu svara på enkäten om penningsspel

Intressera dig för ett aktuellt tema och delta i enkäten om penningsspel! Genom att svara deltar du i utlottningen av presentkort värda 100 euro. Om du redan har deltagit tackar vi för ditt svar. Om du inte ännu har hunnit svara har du fortfarande möjlighet att göra det!

Det finländska penningsspelet förnyades år 2017. Tre spelbolag, RAY, Veikkaus och Fintoto, sammanslogs. Med denna undersökning utvärderas penningsspelet och de eventuella konsekvenserna.

Berätta vad du tycker!

Din åsikt är viktig

Du är en av de 4 600 personer som för ett år sedan var intresserade av att delta i den andra undersökningen om gången.

För att undersökningsresultaten ska ge en korrekt och tillförlitlig bild av penningsspelet i Finland är det ytterst viktigt att just du svarar oberoende av hur mycket eller lite du spelar.

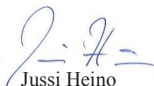
Du kan delta via internet

Du kan delta i enkäten via internet. Blanketten finns på adressen www.stat.fi/tup/rahapelit. Uppe till höger i brevet finns dina personliga koder för inloggningen.


Vänligen svara senast 20.4.2018.

Mera information om undersökningen och forskarnas kontaktinformation finns på internet på adressen www.thl.fi/enkatenompenningsspel.

Tack för samarbetet!



Jussi Heino
SC, statistikdirektör



Juhani Eskola
THL, generaldirektör

Statistikcentralen är ett statligt ämbetsverk som sammanställer statistik och gör utredningar som gäller samhällsförhållanden. Insamlingsmaterialet kompletteras med bakgrundsuppgifter ur de administrativa material som Statistikcentralen och THL har tillgång till, t.ex. uppgifter om familj och utbildning, uppgifter om inkomster, sysselsättning och beskattning (t.ex. löneinkomster, pensioner, arbetsmarknadsstöd), kredit- och låneuppgifter (t.ex. bostadslån), uppgifter om socialförmåner (t.ex. bostadsstöd, dagpenning), hälso- och vårduppgifter samt uppgifter om domar. Om du ger ditt samtycke till undersökningen kan dina uppgifter användas för ovan nämnda ändamål. Dessutom görs en analys om dem som inte svarat. Statistikcentralen och THL får bara lämna ut material och sammanslaget material för vetenskapliga undersökningar och statistiska utredningar. Materialet överlämnas till Finlands samhällsvetenskapliga dataarkiv vid Tammerfors universitet för att kunna användas av forskare. Utlämnningen av material sker alltid på ett sådant sätt att det inte är möjligt att direkt identifiera dem som deltagit i undersökningen.

Liite 7. Kyselylomake suomeksi



www.stat.fi/tup/rahapelit

Tunnus

Salasana

Rahapelikysely 2017

Tervetuloa vastaamaan Rahapelikyselyyn! Lämpimät kiitokset osallistumisestasi kyselyyn vuosi sitten. Kerroit tuolloin kiinnostuksestasi osallistua myös tänä vuonna.

Suomalainen rahapelijärjestelmä uudistui vuoden 2017 alussa. Kolme peliyhtiötä, RAY, Veikkaus ja Fintoto yhdistyivät. Tällä tutkimuksella arvioidaan yhdistymisen mahdollisia seurauksia. Tutkimus on osa Terveystieteiden tutkimuskeskuksen laajempaa tutkimushanketta.

Osallistumalla tutkimukseen osallistut vuosittain arvottavien 50:n 100 € lahjakortin arvontaan.

Vastauksesi on tärkeä

Vastaustesi avulla saamme tietoa rahapelaamisesta ja sen mahdollisista seurauksista Suomessa. Olet yksi 4 600 henkilöstä, jotka kutsutaan osallistumaan tämän vuoden tutkimukseen. Vastauksillasi on merkitystä.

Osallistuminen on helppoa

Voit vastata kyselyyn internetissä tai oheisella paperilomakkeella 13.2.2018 mennessä. Kirjeen oikeassa yläkulmassa on lomakkeen internetiosoite sekä henkilökohtaiset tunnuksesi kirjautumista varten. Vaihtoehtoisesti voit täyttää paperilomakkeen ja palauttaa sen valmiiksi maksetussa kuoressa Tilastokeskukseen.

Vastauksesi ovat luottamuksellisia

Kaikki antamasi tiedot ovat luottamuksellisia. Tilastokeskus poistaa vastaajien tunnistamisen mahdollistavat tiedot ennen aineiston luovuttamista tutkijoille. Kyselyn vastauksia käsitellään tilastollisin menetelmin, eikä yksittäisen henkilön vastauksia voi erottaa tuloksista.

Kiitos yhteistyöstä!

Jussi Heino
Tilastokeskus, tilastojohtaja

Juhani Eskola
Terveystieteiden tutkimuskeskus, pääjohtaja

Vastaamisohteet:

Vastaukset merkitään **rengastamalla** sopivaa vaihtoehtoa edustava numero tai **kirjoittamalla vastaus** sille varattuun tilaan. Rengasta se vaihtoehto, joka parhaiten vastaa sinun tilannettasi tai käsityksiäsi.

Valitse jokaisesta kohdasta vain yksi vastausvaihtoehto, ellei toisin pyydetä.

Jos kysymykseen sisältyy useampia osia (a, b, c jne.), vastaa **jokaiseen** niistä erikseen, mutta valitse kussakin kohdassa vain **yksi** vaihtoehto.

Lomakkeella on ohjeita, joissa pyydetään **siirtymään** johonkin tiettyyn kysymykseen, ja silloin välissä oleviin kysymyksiin ei tarvitse vastata. Tarkista kuitenkin, että olet siirtynyt oikeaan kysymykseen.

Palauta lomake Tilastokeskukseen, vaikka et osaisi tai haluaisi vastata kaikkiin kysymyksiin.

Lisätietoja tutkimuksesta

Terveysten ja hyvinvoinnin laitos (THL):
Erikoistutkijat Anne Salonen puh. 029 524 8125 ja Sari Castrén puh. 029 524 8525
etunimi.sukunimi@thl.fi

Tilastokeskus
Tutkija Markku Nieminen
markku.nieminen@stat.fi

Internet
www.thl.fi/rahapelikysely
www.stat.fi/rahapelikysely

 www.facebook.com/Tilastotohtori

 <https://twitter.com/tilastokeskus>

 <https://www.instagram.com/tilastokeskus>

Tilastokeskus on valtion virasto, joka tekee yhteiskuntaoloja kuvaavia tilastoja ja tutkimuksia. Kerättävään aineistoon liitetään taustatietoja Tilastokeskuksen ja THL:n käytössä olevista hallinnollisista aineistoista, esimerkiksi perhe- ja koulutustietoja, tulo-, työssäkäynti- ja verotustietoja (esim. palkkatulot, eläkkeet, työmarkkinatuki), luotto- ja lainatietoja (esim. asuntolainat), sosiaalietuuksia koskevia tietoja (esim. asumistuki, päivärahat), terveys- ja hoitotietoja sekä tieto tuomioista. Jos suostut tutkimukseen, tietojasi voidaan käyttää, kuten edellä kerrottiin. Lisäksi tehdään analyysi vastaamattomista. Tilastokeskus ja THL voivat luovuttaa aineistoja ja niiden yhdistelmiä vain tieteellisiin tutkimuksiin ja tilastollisiin selvityksiin. Tutkijoiden käyttöön aineisto luovutetaan Tampereen yliopiston Yhteiskuntatieteelliseen tietovarastoon. Luovuttaminen tehdään aina niin, että tutkimukseen osallistuneiden suora tunnistaminen ei ole mahdollista.

Rahapeleihin liittyvät mielipiteet

1. Rahapelaaminen oli järjestetty Suomessa vuonna 2017 Veikkaus Oy:n yksinoikeudella. Mikä oli mielestäsi tämän kyseisen mallin tärkein tavoite?

Ohje: Rengasta vain yksi tärkein vaihtoehto.

Rahapelituottojen turvaaminen valtiolle	1
Taloudellisen tuen myöntäminen suomalaiselle tieteelle, taiteelle, liikunnalle, urheilulle sekä sosiaali- ja terveydenhuollon järjestöille tai/sekä hevosurheilulle ja -kasvatukselle	2
Rahapelaamisesta aiheutuvien haittojen vähentäminen.....	3
Rahapelitarjonnan pitäminen suomalaisten käsissä / ulkomaisen kilpailun estäminen.....	4
Pelaajien kuluttajansuojan takaaminen Suomen lain mukaisesti.....	5
Rahapelaamiseen liittyvän rikollisuuden vähentäminen	6
Jokin muu, mikä?	7
En osaa sanoa.....	9

2. Mitä muuta tavoitteita tällä kyseisellä mallilla mielestäsi oli?

Ohje: Rengasta kaikki muut mielipidettäsi kuvaavat vaihtoehdot.

Rahapelituottojen turvaaminen valtiolle	1
Taloudellisen tuen myöntäminen suomalaiselle tieteelle, taiteelle, liikunnalle, urheilulle sekä sosiaali- ja terveydenhuollon järjestöille tai/sekä hevosurheilulle ja -kasvatukselle	2
Rahapelaamisesta aiheutuvien haittojen vähentäminen.....	3
Rahapelitarjonnan pitäminen suomalaisten käsissä / ulkomaisen kilpailun estäminen.....	4
Pelaajien kuluttajansuojan takaaminen Suomen lain mukaisesti.....	5
Rahapelaamiseen liittyvän rikollisuuden vähentäminen	6
Jokin muu, mikä?	7
En osaa sanoa.....	9

3. Ajattele vuotta 2017. Miten usein kohtasit Veikkaus Oy:n rahapelaamiseen liittyvää mainontaa ja markkinointia?

Ohje: Rengasta ykä vaihtoehto jokaiselta riviltä. Arvio riittää.

	En koskaan	Joskus	Usein	Jatkuvasti	En osaa sanoa
a) Olen nähnyt rahapelimainoksen painatussa lehdessä	1	2	3	4	9
b) Olen nähnyt rahapelimainoksen kuljetus- tai liikennevälineessä (bussi, raitiovaunu, juna, taksi jne.)	1	2	3	4	9
c) Olen nähnyt rahapelimainoksen sosiaalisessa mediassa (Facebook, Twitter jne.)	1	2	3	4	9
d) Olen nähnyt rahapelimainoksen verkkosivustossa tai muualla internetissä	1	2	3	4	9
e) Olen nähnyt rahapelimainoksen televisiossa	1	2	3	4	9
f) Olen kuullut rahapelimainoksen radiossa	1	2	3	4	9
g) Olen nähnyt rahapelimainoksen elokuvateatterissa	1	2	3	4	9
h) Olen nähnyt rahapelimainoksen katukuvassa	1	2	3	4	9
i) Olen saanut rahapelimainoksen sähköpostiini	1	2	3	4	9
j) Olen saanut rahapelimainoksen tekstiviestillä	1	2	3	4	9
k) Olen nähnyt rahapelivoittoon, voittajaan tai voittopaikkaan liittyvän uutisen	1	2	3	4	9
l) Olen nähnyt pahviparpoihin tai veikkauspeleihin (Lotto, Jokeri, Keno jne.) liittyvän mainoksen	1	2	3	4	9
m) Olen nähnyt nettiparpoihin, vedonlyöntipeleihin, raha-automaattipeleihin tai kasinopeleihin liittyvän mainoksen	1	2	3	4	9
n) Peliyhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on suositellut minulle jotain rahapeliä pyytämättäni	1	2	3	4	9
o) Peliyhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on tarjonnut minulle ilmaisia pelejä tai kierroksia	1	2	3	4	9

4. Ajattele edelleen vuotta 2017. Miten usein kohtasit kotimaisen peliyhtiön (Veikkaus Oy) rahapelaamiseen liittyvää mainontaa ja markkinointia?

Ohje: Rengasta ykä vaihtoehto kummaltakin riviltä. Arvio riittää.

	Ei koskaan	Joskus	Usein	Jatkuvasti	Ei koske minua
a) Peliyhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on antanut minulle bonuksia tai lahjoja pelaamisestani (esim. puhelin, risteilylahjakortti, päivälehti, jäätelö)	1	2	3	4	9
b) Peliyhtiö tai pelin jälleenmyyjä internetissä tai muissa pelipisteissä on tarjonnut minulle muita pelaajatuja jäsenkortillani	1	2	3	4	9

5. Ajattele edelleen vuotta 2017. Mitä mieltä olet Veikkaus Oy:n mainonnasta Suomessa?

Ohje: Rengasta ykä vaihtoehto.

	Aivan liian vähäistä	Liian vähäistä	Olen tyytyväinen tämänhetkiseen mainontaan	Liian runsasta	Aivan liian runsasta	En osaa sanoa
a) Yleisarvosana Veikkauksen mainonnasta	1	2	3	4	5	9

6. Miten Veikkaus Oy:n mainonta vaikutti sinuun? Ohje: Rengasta vain yksi vaihtoehto.

Mainonta sai minut selvästi vähentämään rahapelaamista	1
Mainonta sai minut hieman vähentämään rahapelaamista.....	2
Mainonta ei vaikuttanut rahapelaamiseeni.....	3
Mainonta sai minut hieman lisäämään rahapelaamista	4
Mainonta sai minut selvästi lisäämään rahapelaamista.....	5
En osaa sanoa / Ei koske minua	9

Rahapeliä pelaaminen

7. Ajattele vuotta 2017. Kuinka usein pelasit seuraavia rahapelejä?

Laske mukaan myös internetissä pelaamasi rahapelit. Rengasta yksi vaihtoehto jokaiselta riviltä. Arvio riittää.

	Päivittäin tai lähes päivittäin	Useita kertoja viikossa	Kerran viikossa	2-3 kertaa kuukau- dessa	Kerran kuukau- dessa	Harvem- min	En lainkaan v. 2017	En osaa sanoa
a) Veikkauksen Lotto, Eurojackpot, Viking Lotto tai Jokeri	1	2	3	4	5	6	7	9
b) Veikkauksen nopeita päivittäisiä arvontapelejä, kuten Syke, eBingo, Pore.....	1	2	3	4	5	6	7	9
c) Veikkauksen muita päivittäisiä arvontapelejä kuten Keno, Synttärarit, Kaikki tai ei mitään, Lomatonni	1	2	3	4	5	6	7	9
d) Veikkauksen arpapelejä, kuten Ässä, Casino, Luontoarpa	1	2	3	4	5	6	7	9
e) Veikkauksen vakio- tai moniveikkaus	1	2	3	4	5	6	7	9
f) Veikkauksen vedonlyöntiä, kuten Pitkäveto, Moniveto, Tuloveto, Live-veto	1	2	3	4	5	6	7	9
g) Rahapelejä Helsingin kasinolla	1	2	3	4	5	6	7	9
h) Veikkauksen pelejä rahapeliautomaateilla muualla kuin kasinolla	1	2	3	4	5	6	7	9
i) Pelinhoitajan hoitamaa pöytäpeliä muualla kuin kasinolla (ruletti, Blackjack)	1	2	3	4	5	6	7	9
j) Nettipokeria Veikkauksen nettikasinolla	1	2	3	4	5	6	7	9
k) Muita pelejä Veikkauksen nettikasinolla	1	2	3	4	5	6	7	9
l) Veikkauksen hevospelejä kuten Voittaja, Sija, Kaksari, Troikka, Päivän Duo, Toto75/76	1	2	3	4	5	6	7	9
m) Yksityistä vedonlyöntiä ja/tai korttipeliä rahapanoksella	1	2	3	4	5	6	7	9
n) Ruotsin- tai Viron-laivoilla tarjottavia rahapelejä	1	2	3	4	5	6	7	9
o) PAF:in nettipokeria	1	2	3	4	5	6	7	9
p) Muita PAF:in rahapelejä	1	2	3	4	5	6	7	9
q) Nettipokeria ulkomaille	1	2	3	4	5	6	7	9
r) Muita rahapelejä ulkomaille	1	2	3	4	5	6	7	9
s) Muita rahapelejä,	1	2	3	4	5	6	7	9
mitä?								

Jos et ole pelannut mitään rahapeliä vuoden 2017 aikana tai vastasit edellä oleviin kysymyksiin "En osaa sanoa", vastaa kysymykseen 8.
Muussa tapauksessa siirry kysymykseen 9.

8. Oletko koskaan elämäsi aikana pelannut jotain rahapeliä?

Kyllä 1 → Siirry kysymykseen 9
En 2 → Siirry kysymykseen 26

9. Mikä oli pääasiallinen syy pelaamiseesi?

Ohje: Rengasta vain yksi, pääasiallinen syy.

Pelasin jännityksen, ajanvietteen tai hauskuuden takia 1
Pelasin voittaakseni rahaa 2
Pelasin paetakseni tai siirtääkseni huomioni pois muista asioista 3
Pelasin seurustellakseni perheeni tai ystäväni kanssa 4
Pelasin tukeakseni hyvää tarkoitusta 5
Pelasin, koska se sai minut hyvälle mielelle 6
Jokin muu syy, mikä? 7
En osaa sanoa 9

10. Mitä muuta syitä oli siihen, että pelasit?

Ohje: Rengasta kaikki muut mielipidettäsi kuvaavat syyt.

Pelasin jännityksen, ajanvietteen tai hauskuuden takia 1
Pelasin voittaakseni rahaa 2
Pelasin paetakseni tai siirtääkseni huomioni pois muista asioista 3
Pelasin seurustellakseni perheeni tai ystäväni kanssa 4
Pelasin tukeakseni hyvää tarkoitusta 5
Pelasin, koska se sai minut hyvälle mielelle 6
Jokin muu syy, mikä? 7
En osaa sanoa 9

11. Kuinka paljon sinulla on mielestäsi tietoa seuraavista rahapelaamiseen liittyvistä asioista?

Ohje: Rengasta yksi vaihtoehto jokaiselta riviltä.

	Erittäin vähän	Vähän	Jonkin verran	Paljon	Erittäin paljon	En osaa sanoa
a) Sattuman vaikutus voittomahdollisuuksiin	1	2	3	4	5	9
b) Voittamiseen liittyvä todennäköisyys	1	2	3	4	5	9
c) Liiallisen pelaamisen hälytysmerkit	1	2	3	4	5	9
d) Rahapelaamisen hallintaan tarkoitettut keinot	1	2	3	4	5	9
e) Liialliseen pelaamiseen liittyvät terveydelliset tai taloudelliset seuraukset	1	2	3	4	5	9
f) Avun tai tuen saanti, jos menetän pelaamisen hallinnan	1	2	3	4	5	9
g) Siitä, mitkä rahapelityypit ovat erityisen koukuttavia	1	2	3	4	5	9

12. Oletko tietoinen Veikkauksen tarjoamista keinoista hallita rahapelaamista, ja oletko käyttänyt niitä?

Ohje: Vastaa jokaiselta riviltä sekä kysymykseen "oletko tietoinen" että "oletko käyttänyt" rengastamalla tilannettasi kuvaava vaihtoehto.

	Oletko tietoinen?		Oletko käyttänyt?	
	Kyllä	En	Kyllä	En
a) Pelitiiliin yhteenvedo (pelit, häviöt, voitot, palautusprosentit)	1	2	1	2
b) Kulutusrajan asettaminen	1	2	1	2
c) Tiedon jakaminen rahapeliongelmista	1	2	1	2
d) Testi rahapeliongelman tunnistamiseksi	1	2	1	2
e) Tunnistautuminen rekisteröintivaiheessa	1	2	1	2
f) Ajankohtaan liittyvät pelikiellot esim. iltakohtainen	1	2	1	2
g) Määräaikainen pelinestorajoitus	1	2	1	2
h) Määräaikainen pelinesto	1	2	1	2
i) Pelitiiliin sulkeminen internetissä	1	2	1	2
j) Ehdollinen pääsykielto pelipaikkaan	1	2	1	2
k) Ehdoton pääsykielto pelipaikkaan	1	2	1	2
l) Rahapelipäiväkirja	1	2	1	2
m) Luottokortilla pelaaminen ei mahdollista	1	2	1	2
n) Pelinhoitajan neuvonta tai palaute	1	2	1	2
o) Pelinhoitajan valvonta tai pelaamisen estäminen	1	2	1	2
p) Pelikiellon asettamisen jälkeen annettu tieto tuen- ja/tai avunsaannista ...	1	2	1	2
q) Aikarajoitus pelaamiselle	1	2	1	2
r) Pelikohtaiset ostorajat (esim. e-arvat, Pore, Syke, Live-veto)	1	2	1	2
s) Paniikkipainike	1	2	1	2
t) Muu, mikä?	1	2	1	2

Jos et ole pelannut mitään rahapeliä vuoden 2017 aikana, siirry kysymykseen 26 sivulle 12. Muussa tapauksessa jatka vastaamista kysymyksestä 13.

13. Ajattele vuotta 2017. Kuinka usein sinusta tuntui, että rahapelaaminen saattaa olla sinulle ongelma?

- Ei koskaan 1
Joskus 2
Usein 3
Lähes aina 4
En osaa sanoa 9

14. Ajattelle vuotta 2017. Arvioi, kuinka paljon käytit rahaa (euroa) rahapeleihin. Voit arvioida pelaamiseen käyttämäsi rahamäärää joko keskimäärin YHDEN VIIKON tai YHDEN KUUKAUDEN tai KOKO VUODEN aikana. Ohje: Vastaa vain yhteen alla olevista vaihtoehtoista.

- a) Käytin pelaamiseen keskimäärin YHDEN VIIKON aikana euroa
- b) Käytin pelaamiseen keskimäärin YHDEN KUUKAUDEN aikana euroa
- c) Käytin pelaamiseen VUODEN 2017 aikana noin euroa

15. Minkälaisissa ympäristöissä pelasit rahapelejä vuonna 2017?

Ohje: Rengasta yksi vaihtoehto jokaiselta riviltä.

	En koskaan	Joskus	Useimmiten	Lähes aina
a) Kotona	0	1	2	3
b) Omalla työpaikalla	0	1	2	3
c) Kioskilla	0	1	2	3
d) Ruokakaupassa tai kauppakeskuksessa	0	1	2	3
e) Kahvilassa	0	1	2	3
f) Huoltoasemalla	0	1	2	3
g) Ravintolassa tai muussa anniskelupaikassa	0	1	2	3
h) Bussissa, junassa tai muussa kulkuneuvossa tai matka-asemalla	0	1	2	3
i) Liikunta- ja/tai urheilukeskuksessa (laskettelukeskus, uimahalli, kuntosali jne.)	0	1	2	3
j) Apteekissa tai muissa sosiaali- ja terveydenhuollon palveluissa	0	1	2	3
k) Veikkauksen pelialissa, kuten Pelaamo, Feel Vegas, Täyspotti ...	0	1	2	3
l) Helsingin kasinolla	0	1	2	3
m) Muualla,	0	1	2	3
missä?				

16. Ajattelle vuotta 2017. Mikä tai mitkä seuraavista vaihtoehtoista kuvaavat rahapelaamistasi?

Ohje: Rengasta yksi vaihtoehto jokaiselta riviltä.

	En koskaan	Joskus	Useimmiten	Lähes aina	En osaa sanoa
a) Pelasin yksin	0	1	2	3	9
b) Pelasin yhdessä tutun peliporukan tai tuntemani henkilön kanssa	0	1	2	3	9
c) Pelasin yhdessä vieraan peliporukan tai itselleni tuntemattoman henkilön kanssa	0	1	2	3	9

17. Pelasitko rahapelejä internetissä vuoden 2017 aikana?

- Pelasin ainoastaan internetissä 1 → Siirry kysymykseen 18
- Pelasin internetissä ja muissa pelipisteissä 2 → Siirry kysymykseen 18
- En pelannut lainkaan internetissä 3 → Siirry kysymykseen 19
- En osaa sanoa 9 → Siirry kysymykseen 19

18. Kun pelasit rahapelejä internetissä vuoden 2017 aikana, pelasitko:

Ohje: Rengasta yksi vaihtoehto kummaltakin riviltä.

	En koskaan	Joskus	Useimmiten	Lähes aina	En osaa sanoa
a) Tietokoneella	0	1	2	3	9
b) Mobiilisti: älypuhelimella, tabletilla tms.	0	1	2	3	9

Vastaa kysymyksiin 19 a-r, jos olet pelannut mitä tahansa rahapeliä vähintään yhden kerran kuukaudessa. Muussa tapauksessa siirry kysymykseen 20.

19. Ajattele vuotta 2017. Arvioi, millaisia seurauksia rahapelaamisellasi oli.

Rengasta yksi vaihtoehto jokaiselta riviltä. Ota huomioon vain vuoden 2017 aikaiset tapahtumat.

	Kyllä	Ei	En osaa sanoa
a) Oletko joutunut lainaamaan merkittäviä rahasummia tai myymään omaisuuttasi rahapelaamisesi takia vuoden 2017 aikana?	1	0	9
b) Onko rahapelaamisesi aiheuttanut sinulle tai läheisellesi merkittäviä taloudellisia huolia vuoden 2017 aikana?	1	0	9
c) Onko rahapelaamisesi aiheuttanut sinulle tai läheisellesi merkittävää henkistä kuormittuneisuutta, kuten syyllisyyttä, ahdistuneisuutta tai masennusta vuoden 2017 aikana?...	1	0	9
d) Onko rahapelaamisesi aiheuttanut vakavia ongelmia parisuhteessasi, ystävyssuhteissasi tai suhteissa perheenjäseniisi vuoden 2017 aikana? (<i>Perheenjäsen tarkoittaa ketä tahansa henkilöä, jonka koet kuuluvan perheeseen</i>)	1	0	9
e) Oletko laiminlyönyt toistuvasti lapsiasi tai perhettäsi rahapelaamisesi takia vuoden 2017 aikana?	1	0	9
f) Onko rahapelaamisesi aiheuttanut sinulle tai läheisellesi merkittäviä terveysongelmia tai vammoja vuoden 2017 aikana?	1	0	9
g) Onko rahapelaamisesi aiheuttanut sinulle tai läheisellesi merkittäviä työhön tai opiskeluun liittyviä ongelmia vuoden 2017 aikana?	1	0	9
h) Oletko ollut poissa työstä tai koulusta huomattavia aikoja rahapelaamisesi takia vuoden 2017 aikana?	1	0	9
i) Oletko itse tai onko läheisesi ottanut sinulle kuulumatonta rahaa tai tehnyt jotain muuta laitonta rahapelaamisesi takia vuoden 2017 aikana?	1	0	9
j) Onko elämässäsi henkilöä, joka sanoisi, että rahapelaamisesi on aiheuttanut merkittäviä ongelmia vuoden 2017 aikana, riippumatta siitä, oletko itse samaa mieltä?	1	0	9
k) Oletko vuoden 2017 aikana usein pelannut rahapelejä pidempään, isommilla summilla tai useammin mitä olit aikonut?	1	0	9
l) Oletko vuoden 2017 aikana usein palannut takaisin pelaamaan voittaaksesi häviämäsi rahat takaisin?	1	0	9
m) Oletko vuoden 2017 aikana yrittänyt vähentää, hallita tai lopettaa rahapelaamistasi?	1	0	9
n) Jos vastasit edelliseen (m) "Kyllä": Onnistuitko yrityksissäsi vähentää, hallita tai lopettaa rahapelaamistasi?	1	0	9
Ohje: Vastaa n-kohtaan vain, jos vastasit m-kohtaan kyllä.			
o) Onko elämässäsi henkilöä, joka sanoisi, että sinulla on ollut hankaluuksia rahapelaamisesi hallinnassa vuoden 2017 aikana, riippumatta siitä, oletko itse samaa mieltä?	1	0	9
p) Sanoisitko, että vuoden 2017 aikana olet ajatellut usein rahapelaamista?	1	0	9
q) Kun et pelannut rahapelejä vuoden 2017 aikana, tunsitko olosi usein ärtyneeksi, levottomaksi tai tunsit voimakasta himoa pelaamiseen?	1	0	9
r) Oletko vuoden 2017 aikana tuntenut tarvetta pelata rahapelejä yhä suuremmilla rahasummilla saavuttaaksesi saman jännityksen tunteen kuin ennenkin?	1	0	9

Vastaa seuraaviin kysymyksiin, jos olet pelannut **mitä tahansa** rahapeliä **vuoden 2017 aikana**. Muussa tapauksessa siirry kysymykseen 26.

20. Seuraavaksi tarkastellaan yksityiskohtaisemmin rahapelaamisen aiheuttamia mahdollisia haittoja sinulle. Ajattele vuotta 2017. Alla on lueteltu rahapelaamiseen liittyviä taloudellisia haittoja. Arvioi, millaisia taloudellisia haittoja rahapelaamisesi sinulle aiheutti.

Rengasta kaikki omaan tilanteeseesi sopivat vaihtoehdot. Ota huomioon vain vuoden 2017 aikaiset tapahtumat.

	Kyllä
Viikoittainen käyttörahasi määrä väheni	1
Käytit säästöjäsi	2
Käytit vähemmän rahaa vapaa-ajan toimintaan, kuten ravintolassa syömiseen, elokuissa käyntiin tai muuhun harrastamiseen	3
Nostit luottokorttisi käyttörajaa, otit lainan tai pikavipin	4
Myt henkilökohtaisia omaisuuttasi	5
Käytit vähemmän rahaa välttämättömiin kuluihin, kuten lääkkeisiin, terveydenhuoltoon ja ruokaan	6
Turvauduit toimeentulotukeen, kirkon/seurankuntien tai järjestöjen palvelu- ja avustustyöhön (ruokapankit ja leipäjono jne.)	7
Velkaongelma tai -kierre (maksuhäiriömerkintä, perintä, ulosotto jne.)	8
Ei mitään edellä mainituista	9

21. Ajattele edelleen vuotta 2017. Alla on lueteltu työhön ja opiskeluun liittyviä haittoja. Arvioi, millaisia kyseisiä haittoja rahapelaamisesi sinulle aiheutti.

Rengasta kaikki omaan tilanteeseesi sopivat vaihtoehdot. Ota huomioon vain vuoden 2017 aikaiset tapahtumat.

	Kyllä
Suoritusesi töissä tai opinnoissa oli alentunut (esim. väsymyksen tai keskittymiskyvyn puutteen takia)	1
Käytit työ- tai opiskeluaikaasi rahapelaamiseen	2
Käytit työpaikkasi tai oppilaitoksesi varoja tai välineitä rahapelaamiseen	3
Ei mitään edellä mainituista	4

22. Ajattele edelleen vuotta 2017. Alla on lueteltu rahapelaamiseen liittyviä terveyshaittoja. Arvioi, millaisia terveyshaittoja rahapelaamisesi sinulle aiheutti.

Rengasta kaikki omaan tilanteeseesi sopivat vaihtoehdot. Ota huomioon vain vuoden 2017 aikaiset tapahtumat.

	Kyllä
Unen puute rahapelaamisesta johtuen.....	1
Tupakka- tai nikotiinituotteiden käyttösi lisäänty.....	2
Alkoholinkäyttösi lisäänty.....	3
Masentuneisuuden lisääntyminen.....	4
Sosiaali- ja terveyspalveluiden lisääntynyt käyttö rahapelaamisen aiheuttaman tai pahentaman terveysongelman takia.....	5
Vahingoitit itseäsi.....	6
Yritit itsemurhaa.....	7
Ei mitään edellä mainituista.....	8

23. Ajattele vuotta 2017. Alla on lueteltu rahapelaamiseen liittyviä tunnetason haittoja. Arvioi, millaisia tunnetason haittoja rahapelaamisesi sinulle aiheutti.

Rengasta kaikki omaan tilanteeseesi sopivat vaihtoehdot. Ota huomioon vain vuoden 2017 aikaiset tapahtumat.

	Kyllä
Olit ahdistunut rahapelaamisestasi.....	1
Häpesit rahapelaamistasi.....	2
Kaduit rahapelaamistasi.....	3
Tunsit epäonnistuneesi.....	4
Ei mitään edellä mainituista.....	5

24. Ajattele edelleen vuotta 2017. Alla on lueteltu rahapelaamiseen liittyviä ihmissuhdehaittoja. Arvioi, millaisia ihmissuhdehaittoja rahapelaamisesi sinulle aiheutti.

Rengasta kaikki omaan tilanteeseesi sopivat vaihtoehdot. Ota huomioon vain vuoden 2017 aikaiset tapahtumat.

	Kyllä
Vietit vähemmän aikaa läheistesi kanssa.....	1
Laiminlöit ihmissuhteisiin liittyviä velvollisuuksiasi.....	2
Osallistuit vähemmän sosiaalisiin tapahtumiin (ei tarkoiteta rahapelaamiseen liittyviä tapahtumia).....	3
Koit enemmän jännitteitä ihmissuhteissasi (epäilyä, valehtelua, kaunaa jne.).....	4
Koit enemmän ristiriitoja ihmissuhteissasi (riitely, tappelu, uhkailu)	5
Eron tai suhteen päättymisen uhka.....	6
Parisuhteen päättymisen tai ero.....	7
Ei mitään edellä mainituista.....	8

25. Ajattele edelleen vuotta 2017. Alla on lueteltu rahapelaamiseen liittyviä muita haittoja. Arvioi, millaisia muita haittoja rahapelaamisesi sinulle aiheutti.

Rengasta kaikki omaan tilanteeseesi sopivat vaihtoehdot. Ota huomioon vain vuoden 2017 aikaiset tapahtumat.

	Kyllä
Koit väkivaltaa (perhe- tai lähisuhdeväkivalta)	1
Et huolehtinut lasten tarpeista riittävästi	2
Koit olevasi hylkiö yhteisössäsäsi	3
Osallistuit vähemmän yhteisösi toimintaan.....	4
Annoit katteettomia lupauksia velkojesi takaisinmaksusta	5
Otit luvatta rahaa tai omaisuutta ystäviltäsi tai perheenjäseniltäsi	6
Ei mitään edellä mainituista.....	7

Läheisten rahapelaaminen

26. Oliko elämässäsi vuoden 2017 aikana henkilöä, joka mielestäsi pelasi liikaa rahapelejä?

Kyllä	1	→ Siirry kysymykseen 27
Ei	2	→ Siirry kysymykseen 29
En osaa sanoa.....	9	→ Siirry kysymykseen 29

27. Mikä on tämän henkilön / näiden henkilöiden suhde sinuun?

Ohje: Rengasta kaikki tilanteeseesi sopivat vaihtoehdot.

Puolisosi	1
Vanhempasi tai appivanhempasi	2
Oma tai puolisosi lapsi	3
Muu kotitaloudessasi asuva henkilö	4
Muu perheenjäsenesi (ei asu samassa kotitaloudessa)	5
Entinen puolisosi	6
Työkaverisi tai kollegasi	7
Ystäväsi	8
Naapurisi	9
Joku muu henkilö, kuka?	10
En osaa sanoa	99

28. Ajattele vuotta 2017. Arvioi, millaisia haittoja läheisesi tai läheistesi rahapeliongelmat aiheuttivat sinulle.

Rengasta kaikki omaan tilanteeseesi sopivat vaihtoehdot. Ota huomioon vain vuoden 2017 aikaiset tapahtumat.

	Kyllä
Tunne-elämän kuormittuneisuutta, kuten stressiä, levottomuutta, ahdistusta, masennusta, toivottomuutta tai syyllisyyttä.....	1
Kielteisiä vaikutuksia terveydentilaasi, kuten uniongelmat, päänsäryt, selkäkivut tai vatsavaivat.....	2
Parisuhdeongelmia, kuten riidat, epäluottamus, asumusero tai avioero.....	3
Muita ihmishuonon ongelmia, kuten erimielisyyksiä, eristäytymistä tai ystävyyssuhteiden katkeamisen	4
Kodin tai asunnon menetyksen tai sen uhkaa	5
Muita taloudellisia ongelmia, kuten maksuvaikeuksia, pelilainoja tai luottotietojen menetyksen	6
Huolta oman lapsen terveydestä tai hyvinvoinnista	7
Huolta muun läheisen terveydestä tai hyvinvoinnista	8
Henkistä väkivaltaa, kuten kiristämistä, painostamista tai pelottelua	9
Fyysistä väkivaltaa, sen seuraamista sivusta tai sen uhkaa	10
Muun rikoksen, kuten varkauden tai identiteettivarkauden uhaksi joutumisen.....	11
Kielteisiä vaikutuksia työhösi, työnhakemiseen tai opintoihin	12
Muita haittoja,	13
mitä?	
Ei mitään haittoja	14

Taustatiedot

29. Mikä on korkein koulutusaste, jonka olet suorittanut?

Peruskoulu tai vastaava	1
Ylioppilastutkinto tai lukio	2
Ammattikoulu tai muu ammatillinen tutkinto	3
Ammatillinen opistoasteen tutkinto	4
Ammattikorkeakoulu- tai muu alempi korkeakoulututkinto	5
Ylempi korkeakoulututkinto	6
Lisensiaatti- tai tohtorintutkinto.....	7
Jokin muu	8
En ole suorittanut mitään tutkintoa loppuun	9
En osaa sanoa / En halua kertoa	99

30. Arvioi omat tulosi kuukaudessa, kun verot on vähennetty. Ota huomioon kaikki säännölliset tulosi verotuksen jälkeen, kuten ansio- ja omaisuustulot, eläkkeet ja muut sosiaaliturvaetuudet.

Nettotulosi kuukaudessa: _____ euroa

31. Mikä kuvaa parhaiten tilannettasi tällä hetkellä?

Ohje: Rengasta vain yksi vaihtoehto (pääasiallinen toimintasi).

- | | |
|---|----|
| Palkansaaja, kokopäivätyössä (väh. 35 tuntia viikossa)..... | 1 |
| Palkansaaja, osa-aikatyössä (alle 35 tuntia viikossa) | 2 |
| Maatalousyrittäjä | 3 |
| Muu yrittäjä tai ammatinharjoittaja..... | 4 |
| Opiskelija tai koululainen..... | 5 |
| Työtön tai lomautettu..... | 6 |
| Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella..... | 7 |
| Työkyvyttömyyseläkkeellä tai pitkäaikaisesti sairas | 8 |
| Varusmies tai siviilipalveluksessa | 9 |
| Hoidan omia lapsia, omaista tai kotitaloutta | 10 |
| Teen jotain muuta | 11 |
| En halua kertoa | 12 |

32. Mikä on sukupuolesi?

- | | |
|-----------------------|---|
| Mies..... | 1 |
| Nainen..... | 2 |
| Muu | 3 |
| En halua kertoa | 4 |

33. Minä vuonna olet syntynyt?

Ohje: Anna vastauksesi muodossa "vvvv".

--	--	--	--

34. Mikä on siviilisäätysi?

- | | |
|---|---|
| Avoliitossa / rekisteröidyssä parisuhteessa | 1 |
| Avoliitossa | 2 |
| Naimaton..... | 3 |
| Eronnut..... | 4 |
| Leski..... | 5 |

35. Mikä on asuinmaakuntasi?

- Uusimaa 1
Pirkanmaa 2
Kymenlaakso 3
Joku muu, mikä? 4

Lopuksi

Tutkimusta jatketaan myöhemmässä vaiheessa sekä uudella kyselytutkimuksella että tarkentavilla haastatteluilta. Haastattelussa esitetään jatkokysymyksiä tähän lomakkeeseen antamiesi vastausten pohjalta. Tulemme ottamaan yhteyttä niihin henkilöihin tai osaan niistä henkilöistä, jotka ovat antaneet suostumuksensa Tilastokeskukselle, Terveiden ja hyvinvoinnin laitokselle (THL) sekä Helsingin yliopistolle.

36. Sopiiko sinulle, että otamme sinuun yhteyttä toistaessamme tämän kyselyn vuosien 2020–2025 aikana tai sitä myöhemmin?

- Kyllä 1
Ehkä 2
Ehdottomasti ei 3

37. Sopiiko sinulle, että THL:n valtuuttama tutkija ottaa sinuun yhteyttä täydentääkseen kyselyä vuosien 2019–2020 aikana?

- Kyllä 1
Ei 2

Jos sinulle sopii, että otamme sinuun yhteyttä, kirjoita yhteystietosi alla oleviin kenttiin.

Osoitetiedot annetaan vain jatkokyselyn tekijöiden käyttöön.

Etunimi: _____ Sukunimi: _____

Katuosoite: _____

Postinumero: _____ Postitoimipaikka: _____

Sähköpostiosoite: _____

Puhelinnumero: _____

Kommentit

Haluatko täydentää vastauksiasi, kommentoida lomaketta tai tutkimusta tai kertoa jotakin tutkimuksen suunnittelijoille? Voit halutessasi kirjoittaa kommenttisi tähän.

Jos sinulle heräsi kysymyksiä omaan tai läheisesi rahapelaamiseen liittyen tai haluat keskustella rahapelaamisesta, voit ottaa yhteyttä Peluuriin. Peluurin palvelut ovat maksuttomia. **Peluurin auttava puhelin: 0800 100 101** arkisin klo 12–18 www.peluuri.fi

KIITOKSET VASTAAMISESTA!

Palauta kyselylomake oheisessa valmiiksi maksetussa palautuskuoressa Tilastokeskukseen.

Liite 8. Kyselylomake ruotsiksi



www.stat.fi/tup/rahapelit

Användar-ID

Lösenord

Enkät om penningspel 2017

Välkommen att delta i Enkäten om penningspel! Varmt tack för ditt medverkande för ett år sedan. Du berättade då att du är intresserad av att delta även i år.

Det finländska penningspelsystemet förnyades i början av år 2017. Tre spelbolag, RAY, Veikkaus och Fintoto sammanslogs. Med den här undersökningen utreds eventuella konsekvenser av sammanslagningen. Undersökningen är en del av THL:s omfattande undersökningsprojekt.

Genom att medverka i undersökningen deltar du i utlottningen av 50 st. presentkort på 100 € som utlottas årligen.

Ditt svar är viktigt

Tack vare dina svar får vi information om penningspelandet och dess eventuella konsekvenser i Finland. Du är en bland de 4 600 personer som var intresserade av att delta i årets undersökning. Det är viktigt att svara.

Det är lätt att delta

Vänligen besvara enkäten via internet eller med bifogade blankett före 13.2.2018. Webblanketten finns på adressen www.stat.fi/tup/rahapelit. Uppe till höger i brevet finns webbadressen till blanketten samt dina personliga koder för inloggningen. Pappersblanketten kan skickas i det bifogade kuvertet till Statistikcentralen. Portot är betalt.

Dina svar är konfidentiella

Alla uppgifter som du lämnar är konfidentiella. Statistikcentralen tar bort alla uppgifter som gör det möjligt att identifiera enskilda uppgiftslämnare innan materialet skickas till forskare. Materialet behandlas med statistiska metoder och det går alltså inte att urskilja hur någon enskild person har svarat.

Tack för din medverkan!

Jussi Heino
Statistikcentralen, statistikdirektör

Juhani Eskola
THL, generaldirektör

Klipp längs den streckade linjen för att lösgöra omslaget från enkäten.

Svarsanvisningar:

Svara genom att **ringa in** siffran som motsvarar det lämpligaste alternativet eller genom att **skriva in svaret** på det utrymme som reserverats för detta. Ringa in det alternativ som bäst motsvarar din situation eller uppfattning.

Välj bara ett alternativ om inte annat anges.

Om frågan består av flera delar (a, b, c osv.) besvara varje del skilt för sig, men välj bara ett alternativ i varje del.

På blanketten finns anvisningar där du ombeds **gå vidare** till en viss fråga, och då behöver du inte svara på frågorna däremellan. Kontrollera ändå att du gått vidare till rätt fråga.

Återsänd blanketten till Statistikcentralen, även om du inte kan eller vill svara på alla frågor.

Tilläggsinformation

Institutet för hälsa och välfärd (THL):
Specialforskare Anne Salonen, tfn 029 524 8125
Specialforskare Sari Castrén, tfn 029 524 8525
fornamn.efternamn@thl.fi

Statistikcentralen
Forskare Markku Nieminen
markku.nieminen@stat.fi

Internet
www.thl.fi/enkatenompenningsspel
www.stat.fi/rahapelikysely_sv

 www.facebook.com/Tilastotohtori

 <https://twitter.com/tilastokeskus>

 <https://www.instagram.com/tilastokeskus>

Statistikcentralen är ett statligt ämbetsverk som sammanställer statistik och gör utredningar som gäller samhällsförhållanden. Insamlingsmaterialet kompletteras med bakgrundsuppgifter ur de administrativa material som Statistikcentralen och THL har tillgång till, t.ex. uppgifter om familj och utbildning, uppgifter om inkomster, sysselsättning och beskattning (t.ex. löneinkomster, pensioner, arbetsmarknadsstöd), kredit- och låneuppgifter (t.ex. bostadslån), uppgifter om socialförmåner (t.ex. bostadsstöd, dagpenning), hälso- och vårduppgifter samt uppgifter om domar. Om du ger ditt samtycke till undersökningen kan dina uppgifter användas för ovan nämnda ändamål. Dessutom görs en analys om dem som inte svarat. Statistikcentralen och THL får bara lämna ut material och sammanslaget material för vetenskapliga undersökningar och statistiska utredningar. Materialet överlämnas till Finlands samhällsvetenskapliga dataarkiv vid Tammerfors universitet för att kunna användas av forskare. Utlämnningen av material sker alltid på ett sådant sätt att det inte är möjligt att direkt identifiera dem som deltagit i undersökningen.

Äsikter om penningspel

1. År 2017 hade penningspelandet ordnats i Finland med ensamrätt av Veikkaus Ab. Vad tycker du var den viktigaste målsättningen med denna modell?

Anvisning: Ringa in bara ett alternativ, det viktigaste.

Trygga statens intäkter från penningspel.....	1
Bevilja ekonomiskt stöd till vetenskap, konst och idrott i Finland samt till organisationer inom social- och hälsovård eller/samt hästsport och -uppfödning	2
Minska problemen som uppstår på grund av penningspelandet	3
Hålla utbudet på penningspel i finländska händer/hindra utländsk konkurrens	4
Trygga spelarnas konsumentskydd enligt finsk lag	5
Minska kriminaliteten i anknytning till penningspelandet	6
Någon annan, vilken?	7
.....	
Kan inte säga.....	9

2. Vilka andra målsättningar hade denna modell enligt din åsikt?

Anvisning: Ringa in alla andra alternativ som beskriver din åsikt.

Trygga statens intäkter från penningspel.....	1
Bevilja ekonomiskt stöd till vetenskap, konst och idrott i Finland samt till organisationer inom social- och hälsovård eller/samt hästsport och -uppfödning	2
Minska problemen som uppstår på grund av penningspelandet	3
Hålla utbudet på penningspel i finländska händer/hindra utländsk konkurrens	4
Trygga spelarnas konsumentskydd enligt finsk lag	5
Minska kriminaliteten i anknytning till penningspelandet	6
Någon annan, vilken?	7
.....	
Kan inte säga.....	9

3. Tänk på år 2017. Hur ofta stötte du på Veikkaus Ab:s reklam och marknadsföring om penningsspelande?

Anvisning: Ringa in ett alternativ på varje rad.

	Aldrig	Ibland	Ofta	Hela tiden	Kan inte säga
a) Jag har sett reklam om penningsspel i en tryckt tidning.....	1	2	3	4	9
b) Jag har sett reklam om penningsspel i transport- eller trafikmedel (buss, spårvagn, tåg, taxi osv.).....	1	2	3	4	9
c) Jag har sett reklam om penningsspel i sociala medier (Facebook, Twitter osv.).....	1	2	3	4	9
d) Jag har sett reklam om penningsspel i en webbplats eller annanstans på internet.....	1	2	3	4	9
e) Jag har sett reklam om penningsspel på tv.....	1	2	3	4	9
f) Jag har hört reklam om penningsspel på radio.....	1	2	3	4	9
g) Jag har sett reklam om penningsspel på bio.....	1	2	3	4	9
h) Jag har sett reklam om penningsspel i gatubilden.....	1	2	3	4	9
i) Jag har fått reklam om penningsspel till min e-post.....	1	2	3	4	9
j) Jag har fått reklam om penningsspel per sms.....	1	2	3	4	9
k) Jag har sett en nyhet om en penningvinst, vinnare eller vinstplats ...	1	2	3	4	9
l) Jag har sett en reklam om papperslotter eller tippningsspel (Lotto, Joker, Keno osv.).....	1	2	3	4	9
m) Jag har sett en reklam om nätlottor, vadhållningsspel, penningautomatspel eller kasinospel.....	1	2	3	4	9
n) Ett spelbolag eller en återförsäljare av spel på internet eller på ett annat spelställe har rekommenderat ett penningsspel till mig utan att jag begärde om det.....	1	2	3	4	9
o) Ett spelbolag eller en återförsäljare av spel på internet eller på ett annat spelställe har erbjudit mig gratis spel eller spelomgångar.....	1	2	3	4	9

4. Tänk ännu på år 2017. Hur ofta stötte du på ett inhemskt spelbolags (Veikkaus Ab:s) reklam och marknadsföring om penningsspelande?

Anvisning: Ringa in ett alternativ på varje rad. En uppskattning räcker.

	Aldrig	Ibland	Ofta	Hela tiden	Gäller inte mig
a) Ett spelbolag eller en återförsäljare av spel på internet eller på ett annat spelställe har gett mig bonus eller gåvor för mitt spelande (t.ex. telefon, presentkort på kryssning, dagstidning, glass).....	1	2	3	4	9
b) Ett spelbolag eller en återförsäljare av spel på internet eller på ett annat spelställe har erbjudit mig andra spelförmåner med mitt medlemskort.....	1	2	3	4	9

5. Tänk ännu på år 2017. Vad anser du om Veikkaus Ab:s reklam i Finland?

Anvisning: Ringa in ett alternativ.

	Allt för lite	För lite	Nöjd med nuvarande reklam	För mycket	Allt för mycket	Kan inte säga
a) Allmänt vitsord för Veikkaus reklam.....	1	2	3	4	5	9

6. Hur invercade Veikkaus Ab:s reklam på dig? Anvisning: Ringa in ett alternativ.

Reklamen fick mig att klart minska på penningsspelandet.....	1
Reklamen fick mig att minska på spelandet något.....	2
Reklamen invercade inte på mitt penningsspelande	3
Reklamen fick mig att öka på penningsspelandet något	4
Reklamen fick mig att betydligt öka på penningsspelandet.....	5
Kan inte säga/Gäller inte mig.....	9

Att spela penningsspel

7. Tänk på år 2017. Hur ofta spelade du följande penningsspel?

Anvisning: Räkna också med de penningsspel som du spelade på internet. Ringa in ett alternativ på varje rad.
En uppskattning räcker.

	Dagligen eller nästan dagligen	Flera gångar i veckan	En gång i veckan	2-3 gångar i månaden	En gång i månaden	Mera sällan	Inte alls år 2017	Kan inte säga
a) Veikkaus Lotto, Eurojackpot, Viking Lotto eller Joker.....	1	2	3	4	5	6	7	9
b) Veikkaus snabba dagliga lotterispel såsom Syke, eBingo, Pore.....	1	2	3	4	5	6	7	9
c) Veikkaus andra dagliga lotterispel såsom Keno, Naapurit, Lomattonni.....	1	2	3	4	5	6	7	9
d) Veikkaus lotterispel, såsom Ässä, Casino, Naturlott.....	1	2	3	4	5	6	7	9
e) Veikkaus stryktips eller flerspel	1	2	3	4	5	6	7	9
f) Veikkaus vadslagning, såsom Längen, Flervad, Resultatvad, Live-vad.....	1	2	3	4	5	6	7	9
g) Penningsspel på Helsingfors kasino	1	2	3	4	5	6	7	9
h) Veikkaus spel på penningsspelautomater någon annanstans än på kasino	1	2	3	4	5	6	7	9
i) Bordsspel som sköts av en croupier någon annanstans än på kasino (rulett, black jack)	1	2	3	4	5	6	7	9
j) Nätpoker på Veikkaus nätkasino	1	2	3	4	5	6	7	9
k) Andra spel på Veikkaus nätkasino	1	2	3	4	5	6	7	9
l) Veikkaus hästspel, såsom Voittaja, Sija, Kaksari, Troikka, Dagens Duo, Toto75/76....	1	2	3	4	5	6	7	9
m) Privat vadslagning och/eller kortspel med penningssats	1	2	3	4	5	6	7	9
n) Penningsspel på Sverige- eller Estlandsbåtarna	1	2	3	4	5	6	7	9
o) PAF:s nätpoker.....	1	2	3	4	5	6	7	9
p) PAF:s andra penningsspel.....	1	2	3	4	5	6	7	9
q) Utländsk nätpoker	1	2	3	4	5	6	7	9
r) Andra utländska penningsspel	1	2	3	4	5	6	7	9
s) Andra penningsspel,	1	2	3	4	5	6	7	9
vilka?								

Om du inte spelade något penningspel under år 2017 eller du svarade på alla "Kan inte säga", svara på fråga 8. I annat fall gå till fråga 9.

8. Har du någonsin under ditt liv spelat något penningspel?

Ja 1 → Gå till fråga 9
Nej 2 → Gå till fråga 26

9. Vad var den huvudsakliga orsaken till ditt spelande?

Anvisning: Ringa in ett alternativ, det viktigaste.

Jag spelade för att det är spännande, för tidsfördriv eller för att det är roligt 1
Jag spelade för att vinna pengar 2
Jag spelade för att fly eller för att få annat att tänka på 3
Jag spelade för att tillbringa tiden med familjen eller vänner 4
Jag spelade för att stöda ett gott ändamål 5
Jag spelade för att jag blev på gott humör 6
Någon annan orsak, vilken? 7
Kan inte säga 9

10. Vilka andra orsaker fanns det för att du spelade?

Anvisning: Ringa in alla andra orsaker som beskriver din åsikt.

Jag spelade för att det är spännande, för tidsfördriv eller för att det är roligt 1
Jag spelade för att vinna pengar 2
Jag spelade för att fly eller för att få annat att tänka på 3
Jag spelade för att tillbringa tiden med familjen eller vänner 4
Jag spelade för att stöda ett gott ändamål 5
Jag spelade för att jag blev på gott humör 6
Någon annan orsak, vilken? 7
Kan inte säga 9

11. Hur mycket kunskaper tycker du att du har om följande saker som har att göra med penningspelandet?

Anvisning: Ringa in ett alternativ på varje rad.

	Mycket lite	Lite	I någon mån	Mycket	Väldigt mycket	Kan inte säga
a) Slumpens inverkan på vinstmöjligheterna	1	2	3	4	5	9
b) Sannolikheten att vinna	1	2	3	4	5	9
c) Varningssignaler på för mycket spelande	1	2	3	4	5	9
d) Redskap avsedda för kontroll av penningspelandet	1	2	3	4	5	9
e) Hälso- eller ekonomiska konsekvenser av för mycket spelande	1	2	3	4	5	9
f) Att få hjälp eller stöd om jag inte längre kan kontrollera spelandet	1	2	3	4	5	9
g) Vilka typer av penningspel som är särskilt lätt att fastna i ..	1	2	3	4	5	9

12. Är du medveten om de metoder som Veikkaus erbjuder för att kontrollera penningspelandet, och har du använt dem?

Anvisning: Besvara på varje rad frågorna "Är du medveten om" och "Har du använt" genom att ringa in det alternativ som passar bäst in på din situation.

	Är du medveten om?		Har du använt?	
	Ja	Nej	Ja	Nej
a) Sammandrag av spelkontot (spel, förluster, vinster, återbäringsprocent)...	1	2	1	2
b) Sätta konsumtionsgräns.....	1	2	1	2
c) Utbyte av information om problem med penningspelandet	1	2	1	2
d) Test för att identifiera spelrelaterade problem	1	2	1	2
e) Identifiering vid registrering	1	2	1	2
f) Spelförbud under en viss tidpunkt, t.ex. under kvällen	1	2	1	2
g) Tidsbunden begränsning av spelandet.....	1	2	1	2
h) Tidsbunden spelspärr	1	2	1	2
i) Stänga spelkontot på internet.....	1	2	1	2
j) Villkorligt inträdesförbud till spelplatsen.....	1	2	1	2
k) Ovillkorligt inträdesförbud till spelplatsen	1	2	1	2
l) Dagbok över penningspel.....	1	2	1	2
m) Omöjligt att spela med kreditkort	1	2	1	2
n) Rådgivning eller feedback av en croupier.....	1	2	1	2
o) En croupier övervakar eller hindrar spelandet.....	1	2	1	2
p) Information om stöd och/eller hjälp efter att spelförbudet utfärdats	1	2	1	2
q) Tidsbegränsning för spelandet	1	2	1	2
r) Spelspecifika köpbegränsningar (t.ex. e-lotter, Pore, Syke, Live-vad)	1	2	1	2
s) Panikknapp.....	1	2	1	2
t) Någon annan, vilken?	1	2	1	2

Om du inte spelade något penningspel under år 2017 svara på fråga 26.
I annat fall gå till fråga 13.

13. Tänk på år 2017. Hur ofta har det känts som om att penningspelandet kan vara ett problem för dig?

- Aldrig..... 1
 Ibland 2
 Ofta 3
 Nästan alltid 4
 Kan inte säga 9

14. Tänk på år 2017. Uppskatta hur mycket pengar du använde för penningsspel. Du kan uppskatta summan som du använde för spelet i genomsnitt under EN VECKA eller EN MÅNAD eller UNDER HELA ÅRET. Anvisning: Besvara bara ett av alternativen nedan.

- a) Jag använde i genomsnitt för spelet under **EN VECKA** euro
- b) Jag använde i genomsnitt för spelet under **EN MÅNAD** euro
- c) För spelet använde jag **UNDER ÅR 2017** ungefär euro

15. I hurdan omgivning spelade du penningsspel år 2017?

Anvisning: Ringa in ett alternativ på varje rad.

	Aldrig	Ibland	Oftast	Nästan alltid
a) Hemma	0	1	2	3
b) På arbetsplatsen	0	1	2	3
c) I en kiosk	0	1	2	3
d) I en matbutik eller i ett köpcentrum	0	1	2	3
e) På ett kafé	0	1	2	3
f) På en bensinstation	0	1	2	3
g) På en restaurang eller annat utskänkningsställe	0	1	2	3
h) På bussen, i tåget eller i ett annat fordon eller på en resestation	0	1	2	3
i) På ett idrotts- eller sportcenter (skidcenter, simhall, gym osv.)	0	1	2	3
j) På apoteket eller andra ställen som erbjuder social- och hälsovårdstjänster	0	1	2	3
k) På Veikkaus spelplats som t.ex. Pelaamo, Feel Vegas, Täyspotti ...	0	1	2	3
l) På Helsingfors kasino	0	1	2	3
m) Någon annanstans, var?	0	1	2	3

16. Tänk på år 2017. Vilket eller vilka av följande alternativ beskriver ditt penningsspelande?

Anvisning: Ringa in ett alternativ på varje rad.

	Aldrig	Ibland	Oftast	Nästan alltid	Kan inte säga
a) Jag spelade ensam	0	1	2	3	9
b) Jag spelade tillsammans med en bekant grupp spelare eller en person som jag känner	0	1	2	3	9
c) Jag spelade tillsammans med en främmande grupp spelare eller en person som jag inte känner	0	1	2	3	9

17. Spelade du penningsspel på internet under år 2017?

- Jag spelade bara på internet 1 → Gå till fråga 18
- Jag spelade på internet och andra spelplatser 2 → Gå till fråga 18
- Jag spelade inte alls på internet 3 → Gå till fråga 19
- Kan inte säga 9 → Gå till fråga 19

18. När du spelade penningspel på internet under år 2017, spelade du:

Anvisning: Ringa in ett alternativ på varje rad.

	Aldrig	Ibland	Oftast	Nästan alltid	Kan inte säga
a) Med dator	0	1	2	3	9
b) Mobil: med smarttelefon, surfplatta o.d.....	0	1	2	3	9

Svara på frågor 19 a-r om du har spelat något penningspel, vilket som helst, minst en gång i månaden. I annat fall gå till fråga 20.

19. Tänk på år 2017. Uppskatta hurdana följder ditt penningspelande hade.

Anvisning: Ringa in ett alternativ på varje rad. Beakta bara händelserna under år 2017.

	Ja	Nej	Kan inte säga
a) Var du tvungen att låna betydande penningssummor eller sälja din förmögenhet på grund av ditt spelande under år 2017?	1	0	9
b) Försakade ditt penningspelande dig eller en närstående betydande ekonomiska bekymmer under år 2017?	1	0	9
c) Medförde ditt penningspelande dig eller din närstående betydande mental belastning, som t.ex. skuld känslor, ångest eller depression under år 2017?	1	0	9
d) Försakade ditt penningspelande allvarliga problem i ditt parförhållande, i dina vänskapsförhållanden eller i ditt förhållande med dina familjemedlemmar under år 2017? (Med familjemedlem avses vilken person som helst som du tycker hör till familjen)?	1	0	9
e) Försummade du upprepade gånger dina barn eller din familj på grund av ditt penningspelande under år 2017?	1	0	9
f) Försakade ditt penningspelande dig eller din närstående betydande hälsoproblem eller skador under år 2017?	1	0	9
g) Försakade ditt penningspelande dig eller din närstående betydande problem förknippade med arbete eller studier under år 2017?	1	0	9
h) Var du borta från arbetet eller skolan i längre perioder på grund av ditt penningspelande under år 2017?	1	0	9
i) Tog du själv eller en anhörig pengar som inte tillhörde dig eller gjorde du något annat olagligt för ditt penningspelande under år 2017?	1	0	9
j) Finns det i ditt liv en person som skulle säga att ditt penningspelande medförde betydande problem under år 2017, oberoende av om du är av samma åsikt?	1	0	9
k) Spelade du ofta penningspel under längre tid, med större summor eller oftare än vad du hade planerat?	1	0	9
l) Gick du ofta tillbaka för att spela för att vinna tillbaka pengar som du förlorat?	1	0	9
m) Försökte du minska, kontrollera eller sluta ditt penningspelande under år 2017?	1	0	9
n) Om du svarade "Ja" på föregående fråga: Lyckades du minska, kontrollera eller få ett slut på ditt penningspelande under år 2017?	1	0	9
Anvisning: Svara på den här frågan bara om du svarade "Ja" i punkt m.			
o) Finns det i ditt liv en person som skulle säga att du hade problem med att kontrollera ditt penningspelande under år 2017, oberoende av om du är av samma åsikt?	1	0	9
p) Skulle du säga att du ofta tänkte på penningspelandet under år 2017?	1	0	9
q) När du inte spelade penningspel under år 2017, kände du dig ofta irriterad, rastlös eller kände du ett starkt begär att spela?	1	0	9
r) Kände du behov av att spela penningspel med allt större summor för att uppleva samma spänning som tidigare?	1	0	9

Svara på följande frågor om du har spelat något penningspel, vilket som helst, under år 2017. I annat fall gå till fråga 26.

20. Nu kommer vi att mer detaljerat gå in på eventuella problem som penningspelandet orsakade dig. Tänk på år 2017. Nedan finns uppräknat ekonomiska problem förknippade med penningspelandet. Hurdana problem medförde ditt penningspelande dig?

Anvisning: Ringa in alla alternativ som passar in på din situation. Beakta bara händelserna under år 2017.

	Ja
Penningssumman som du använder per vecka minskade	1
Du använde dina besparingar	2
Du använde mindre pengar för fritidsverksamhet, som t.ex. att äta på restaurang, gå på bio eller andra hobbyer.....	3
Du höjde kreditgränsen för ditt kreditkort, tog lån eller snabblån	4
Du sålde en del av din personliga förmögenhet	5
Du använde mindre pengar för nödvändiga utgifter, som t.ex. läkemedel, hälsovård och mat.....	6
Du förlitade dig på utkomststöd, kyrkans/församlingarnas eller organisationers tjänster och hjälpverksamhet (matbanker, brödköer osv.).....	7
Skuldproblem eller -cirkel (betalningsanmärkning, indrivning, utsökning osv.)	8
Inget av ovan nämnda.....	9

21. Tänk ännu på år 2017. Nedan finns uppräknat problem förknippade med arbete och studier. Hurdana problem medförde ditt penningspelande dig?

Anvisning: Ringa in alla alternativ som passar in på din situation. Beakta bara händelserna under år 2017.

	Ja
Dina prestationer på arbetet eller i studierna var nedsatta (t.ex. på grund av trötthet eller nedsatt koncentration förmåga)	1
Du använde arbets- eller studietiden för penningspelandet.....	2
Du använde arbetsplatsens eller läroanstaltens tillgångar eller utrustning för penningspelandet	3
Inget av ovan nämnda	4

22. Tänk ännu på år 2017. Nedan finns uppräknat hälsoproblem förknippade med penningsspelandet. Hurdana hälsoproblem medförde ditt penningsspelande dig?

Anvisning: Ringa in alla alternativ som passar in på din situation. Beakta bara händelserna under år 2017.

	Ja
Sömnbrist på grund av penningsspelandet.....	1
Din användning av tobaks- eller nikotinprodukter ökade.....	2
Din alkoholanvändning ökade	3
Sömnbrist på grund av stress eller oro förknippat med penningsspelande.....	4
Ökad användning av social- och hälsovårdstjänster på grund av hälsoproblem till följd av penningsspelandet eller som förvärrats av penningsspelandet	5
Du skadade dig själv	6
Du försökte begå självmord.....	7
Inget av ovan nämnda.....	8

23. Tänk på år 2017. Nedan finns uppräknat känslomässiga problem förknippade med penningsspelandet. Hurdana känslomässiga problem medförde ditt penningsspelande dig?

Anvisning: Ringa in alla alternativ som passar in på din situation. Beakta bara händelserna under år 2017.

	Ja
Du kände ångest över ditt penningsspelande	1
Du skämdes över ditt penningsspelande	2
Du ångrade ditt penningsspelande.....	3
Du kände att du misslyckats	4
Inget av ovan nämnda	5

24. Tänk ännu på år 2017. Nedan finns uppräknat problem i människorelationer på grund av penningsspelandet. Hurdana problem i människorelationer medförde ditt penningsspelande dig?

Anvisning: Ringa in alla alternativ som passar in på din situation. Beakta bara händelserna under år 2017.

	Ja
Du spenderade mindre tid med dina närstående.....	1
Du försummade dina skyldigheter förknippade med människorelationer ..	2
Du deltog mindre i sociala evenemang (gäller inte evenemang förknippade med penningsspelandet)	3
Du upplevde att det var mer spännigt i dina människorelationer (misstänksamhet, lögn, ägg osv.).....	4
Du upplevde fler konflikter i dina människorelationer (gräl, slagsmål, hotelse)	5
Risk för skilsmässa eller att förhållandet tar slut.....	6
Parförhållandet tog slut eller skilsmässa	7
Inget av ovan nämnda	8

25. Tänk ännu på år 2017. Nedan finns uppräknat andra problem förknippade med penningspelandet. Hurdana andra problem medförde ditt penningspelande dig?

Anvisning: Ringa in alla alternativ som passar in på din situation. Beakta bara händelserna under år 2017.

	Ja
Du upplevde våld (familjevåld eller våld i nära relationer)	1
Du såg inte tillräckligt till dina barns behov.....	2
Du upplevde att du var utstött i din gemenskap	3
Du deltog mindre i din gemenskaps verksamhet.....	4
Du gav tomma löften om att betala tillbaka dina skulder	5
Du tog pengar eller egendom utan lov av dina vänner eller familjemedlemmar	6
Inget av ovan nämnda.....	7

Närståendes penningspelande

26. Fanns det under år 2017 personer i ditt liv som du tycker spelade för mycket penningspel?

Ja	1	→ Gå till fråga 27
Nej	2	→ Gå till fråga 29
Kan inte säga	9	→ Gå till fråga 29

27. Vad är denna persons / de här personernas förhållande till dig?

Anvisning: Ringa in alla alternativ som passar in på din situation.

Make/maka/sambo	1
Förälder eller svärförälder	2
Eget eller makens/makans/sambons barn	3
Annan person som bor i ditt hushåll	4
Annan familjemedlem (bor inte i samma hushåll).....	5
Ex-make/-maka/sambo	6
Arbetskamrat eller kollega	7
Vän	8
Granne	9
Annan person, vem?	10
Kan inte säga	99

28. Tänk på år 2017. Hurdana problem förorsakade din anhörigs/dina anhörigas penningospel dig?

Anvisning: Ringa in alla alternativ som passar in på din situation. Beakta bara händelserna under år 2017.

	Ja
Belastat känsloliv, som t.ex. stress, rastlöshet, ångest, depression, hopplöshet eller skuld känslor	1
Negativa effekter på din hälsa, såsom sömnproblem, huvudvärk, ryggsmärtor eller magproblem	2
Problem i parförhållandet, såsom gräl, misstro, separation eller äktenskapsskillnad ..	3
Andra problem i människorelationerna, såsom meningsskiljaktigheter, isolering eller brustna vänskapsband	4
Att mista eller risk att mista hemmet eller bostaden	5
Andra ekonomiska problem som betalningssvårigheter, spellån eller att mista kreditvärdigheten	6
Oro om eget barns hälsa eller välmående	7
Oro om en annan anhörigs hälsa eller välmående	8
Psykiskt våld, såsom utpressning, påtryckning eller skrämselmetoder	9
Fysiskt våld, att följa med sådant utifrån eller hot om fysiskt våld	10
Att bli offer för ett annat brott, t.ex. stöld eller identitetsstöld	11
Negativa effekter på ditt arbete, arbetssökande eller studier	12
Andra problem,	13
vilka?	
Inga problem	14

Bakgrundsuppgifter

29. Vilken är din högsta fullgjorda utbildningsnivå?

Grundskola eller motsvarande	1
Studentexamen eller gymnasiet	2
Yrkesskola eller annan yrkesutbildning	3
Yrkesexamen på institutnivå	4
Yrkeshögskole- eller annan lägre högskoleexamen	5
Högre högskoleexamen	6
Licentiat- eller doktorsexamen	7
Någon annan	8
Jag har inte fullgjort någon examen	9
Kan inte säga / Jag vill inte berätta	99

30. Uppskatta dina egna inkomster per månad efter att skatten avdragits. Beakta alla dina regelbundna inkomster efter skatt, såsom förvärvs- och kapitalinkomster, pensioner och andra socialskyddsförmåner.

Nettoinkomster i månaden: _____ euro

31. Vad beskriver bäst din situation för närvarande?

Anvisning: Ringa in bara ett alternativ (huvudsaklig verksamhet).

- Löntagare, med heltidsarbete (minst 35 timmar per vecka) 1
- Löntagare, med deltidsarbete (mindre än 35 timmar per vecka) 2
- Lantbruksföretagare 3
- Annan företagare eller yrkesutövare 4
- Studerande eller skolelev 5
- Arbetslös eller permitterad 6
- Pensionerad på basis av ålder eller arbetsår 7
- Får invalidpension eller är långvarigt sjuk 8
- Beväring eller i civiltjänst 9
- Jag sköter egna barn, en anhörig eller hushållet 10
- Jag gör något annat 11
- Jag vill inte berätta 12

32. Är du...

- Man 1
- Kvinna 2
- Annat 3
- Jag vill inte berätta 4

33. Vilket år är du född?

--	--	--	--

34. Ditt civilstånd?

- Gift eller i registrerat parförhållande 1
- Samboende 2
- Ogift 3
- Fränskild eller i hemskillnad 4
- Änka/änkling 5

35. I vilket landskap bor du?

- Nyland 1
Birkaland 2
Kymmenedalen 3
Något annat, vilket? 4

Till sist

Avsikten är att undersökningen ska fortsätta både med en ny undersökningsomgång och med precisrande intervjuer i ett senare skede. I intervjun ställs fortsättningsfrågor utgående från dina svar på den här blanketten. Vi kommer att kontakta de personer eller en del av de personer som gett sitt samtycke till Statistikcentralen, Institutet för hälsa och välfärd (THL) och Helsingfors universitet.

36. Passar det, att vi kontaktar dig på nytt när vi upprepar den här enkäten under åren 2020–2025 eller senare?

- Ja 1
Kanske 2
Absolut inte 3

37. Passar det, att en forskare som THL gett fullmakt kontaktar dig för att komplettera enkäten under åren 2019–2020?

- Ja 1
Nej 2

Om det passar att vi kontaktar dig på nytt, ange din kontaktinformation i fälten nedan.

Adressuppgifterna ges bara vidare till dem som gör den kompletterande enkäten.

Förnamn: _____ Efternamn: _____

Gatuadress: _____

Postnummer: _____ Postkontor: _____

E-postadress: _____

Telefonnummer: _____

Kommentar

Vill du komplettera dina svar, kommentera blanketten eller undersökningen eller berätta något för undersökningsplanerna? Du kan skriva din kommentar här.

Om du har frågor om ditt eller någon anhörigs penningsspelande eller om du vill diskutera penningsspelande kan du kontakta Peluuri. Peluuris tjänster är avgiftsfria. **Peluuris hjälplinje: 0800 100 101** vardagar kl. 12–18 (svenskspråkig service garanteras måndagar) www.peluuri.fi

TACK FÖR DIN MEDVERKAN!

**Återsänd blanketten i det bifogade returkuvertet
till Statistikcentralen. Portot är betalt.**

Anne Salonen, Kalle Lind, Sari Castrén, Mika Lahdenkari, Jukka Kontto,
Jani Selin, Matilda Hellman, Johanna Järvinen-Tassopoulos

Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapeli- markkinointiin liittyvät mielipiteet kolmessa maakunnassa

Rahapelikyselyn 2016–2017 perustulokset
yksinoikeusjärjestelmän uudistuksessa

Suomalaisen rahapelijärjestelmän tavoitteena on ehkäistä ja vähentää taloudellisia, sosiaalisia ja terveydellisiä haittoja. Jotta nämä tavoitteet saavutettaisiin entistä paremmin, yksinoikeusjärjestelmää uudistettiin vuoden 2017 alussa yhdistämällä kolme peliyhteisöä yhdeksi yhtiöksi, Veikkaus Oy:ksi.

Rahapelikysely seuraa pitkittäistutkimuksen avulla tämän uudistuksen vaikutuksia rahapelaamiseen, rahapelihaittoihin ja näkemyksiin rahapelaamisen markkinoinnista. Tutkimuksessa selvitetään myös yksinoikeusjärjestelmässä tarjottavien pelaamisen hallinnan välineiden käyttöä. Raportissa esitettävät tulokset kuvaavat tilannetta Uudellamaalla, Pirkanmaalla ja Kymenlaaksossa vuosina 2016 ja 2017.

Rahapelihaitat voidaan jakaa taloudellisiin haittoihin, ihmissuhdehaittoihin, työhön tai opiskeluun liittyviin haittoihin, terveyshaittoihin, tunnetason haittoihin ja muihin haittoihin, kuten rikolliseen toimintaan. Rahapelaamisen kielteisiä seurauksia voi myös arvioida tarkastelemalla rahapelaamiseen kulutettua aikaa tai rahaa.

Tieto tukee päätöksentekoa ja palvelee rahapelihaittojen ehkäisyn, hoidon ja hoitopalvelujen parissa työskenteleviä sekä tutkijoita. Raportti on tuotettu sosiaali- ja terveysministeriön toimeksiannosta Terveiden ja hyvinvoinnin laitoksessa.



TERVEYDEN JA
HYVINVOINNIN LAITOS



ISBN 978-952-343-300-7

Julkaisujen myynti

www.thl.fi/kirjakauppa

Puhelin: 029 524 7190